no.406
1991年 7/1
アミューズメント通信
JULY 1, 1991

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX 06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

仮想現実式のTVゲーム機

英国ダブリュー社が製品化
ナムコが導入、ロケテスト

ナムコ直営店での「バーチャリティー」営業使用のようす

㈱ナムコ（本社東京、真鍋正社長）はこのほど、英国ウェンブリー・レジャー社の子会社、ダブリュ・インダストリーズ社（本社レスター、ジョン・ウォルダン社長）開発の業務用ゲーム機「バーチャリティー1000SD」を、日商岩井㈱を通じて購入、直営ロケで試験的に営業使用し始めた。

この「バーチャリティー」は、NASAが宇宙開発用に研究開発した「バーチャル・リアリティ」（仮想現実）システムの応用例のひとつ。八九年に民生化が開始され、米国のVPLリサーチ社が商品化を進め、日本では日商岩井系の日商エレクトロニクスが導入を図っている。こうしたVPL社との関係は不明だが、同じシステムを業務用ゲーム機化したのが、「バーチャリティー」で、ウェンブリー社と提携している日商岩井が導入する。基本的には、視野を覆うゴーグルを装着し、頭部の動きをセンサーで感知、その動きに合わせて仮想現実をCGで表現することで、疑似体験するもの。

カラー液晶画面を見ながらプレイヤーが、右に頭を動かすとその動きに合わせて画面が移動し、振り返えると後方シーンを見ることができる。

「バーチャリティー」ではプレイヤーが頭から液晶画面つきゴーグルをかぶり、頭を動かしながら手もとのレバーで操作しゲームを進める。ゲーム内容は、垂直離着陸ジェット戦闘機「ハリヤー」による空中戦ゲームで、ドッグファイトも可能。通信機能による複数プレイヤーの同時プレイもできる。

ナムコでは「バーチャル・リアリティ」を世界で初めてゲーム機化した同機を導入、六月七日から直営店「プレイシティキャロット新宿店」に設置、一プレイ五百円で営業を開始した。

家庭用CD－ROMが本格化

セガ社「メガドライブ」用に
「メガCD」を自社開発
大容量バッファなど特徴に今秋発売予定

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は六月三日、同社家庭用16ビット機「メガドライブ」（MD）専用のCD－ROMプレイヤーを自社開発、CDゲームソフトとともに今秋にも発売する、と発表した。価格は未定だが五万円前後になるもようで、詳しい内容は追って明らかにする予定だ。

セガ社のMD用CD－ROMプレイヤー「MEGA－CD（仮称）」は、八八年十月に16ビット家庭用TVゲーム機としてMDを発売、これまでサードパーティ（現在二十七社）を含め百十五タイトルのゲームソフトを供給、市場拡大に努める一方、IBM／PCソフトの使える「テラドライブ」の発売などさまざまな拡張を図ってきているセガ社にとって、これら家庭用分野での展開を進める上で大きな推進力になると期待されている。

CD－ROM（CDを利用したROM）は、ソフトを収納したCDと、専用プレイヤーからなり、従来のマスクROMを内蔵したゲームカートリッジに代わり、五百五十メガバイトの容量とす早いアクセスでゲームソフトの内容を広げるものとして期待されている。

CD－ROMはすでに日本電気HEの「PCエンジン」や富士通の「FMタウンズ」で一部採用されているほか、ゲーム以外ではソニーの「ディスクマン」などの形でもいくつか応用されている。またCDソフトは量産コストがマスクROMに比べ安いことなどメリットが多いが、その反面CD－ROMプレイヤー自体はそう安くなく、どれほど普及するかは不明だ。

業務用では、メモリーのデータを圧縮する方向でCD－ROMを利用する「VDI技術」の導入がデータイーストによって進められている。こうして大容量のメモリーとCDソフトの安定性が大きな魅力となって、各方面で開発が盛んになってきた。

セガ社の「MEGA－CD」では、MD本体と同じ16ビットCPUを使い、データを一時貯えるバッファメモリーの容量を六百四十キロバイトに増やした。また二軸回転、拡大・縮小機能を強化するハードウェア、8チャンネルステレオPCM音源や八倍オーバーサンプリング・デジタルフィルターも加える。CD－ROMはゲーム用では初めてのフロントローディングを実現し、高速移動のピックアップでアクセスをす早く行なう。これらの特徴を生かすことで、CD－ROM用ソフトに対するユーザーの要求に応えたいとしている。

MD用CDゲームソフトについては、セガ社とサードパーティー各社がすでに開発を進めているとのこと。近くその内容が明らかになるとされている。

任天堂「スーパーFC」用で
フィリップス社と提携
ソニー「プレイステーション」計画とは別に

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は六月一日、同社「スーパーファミコン」（SFC）専用のCD－ROMプレイヤーを、欧州最大の家電メーカーであるフィリップス・エレクトロニクス社（本社オランダ、W・デッカー会長）と共同開発し、九一年夏にも日米同時に発売する、と発表した。

それによると両社はSFC用のユニークなアプリケーション用フォーマットを共同開発し、任天堂はSFC用のCD－ROMプレイヤーとして発売する。これはフィリップス、ソニー、米国マイクロソフト社の三社が八八年に決めたCD－ROMの共通規格「CD－ROM XA」に手を加えたもので、低価格（価格未定）で楽しめることになるが、他のCD－ROMと互換性はない。

SFCは米国で今年九月から「スーパーNES」（スーパーニンテンドー）として発売されるが、日米で発売されるこのCD－ROMプレイヤー用のCDゲームソフトは、日米のそれぞれのプレイヤーに互換する。なおこのCDゲームソフトについて、任天堂以外のメーカーは任天堂とライセンス契約を結んでから、サードパーティーとして製造、販売することになる。

CD－ROMプレイヤーをSFC用に開発することについての任天堂の発表の要点は以上のとおりで、CD－ROMプレイヤー用のCDソフトの開発については一切触れていない。またSFC用のCD－ROMプレイヤーについてソニー㈱（本社東京、大賀典雄社長）と交渉を進めていることが、かねてより話題になっているが、両社ともなんら具体的に発表していない。今回の任天堂／フィリップス提携とは別に任天堂／ソニーの話合いは、なお継続中とされている。

情報筋によると任天堂はSFC用CD－ROMプレイヤーについて、フィリップス、ソニーのそれぞれと共同開発の可能性を探っていたが、この二社ともそれぞれ独自の家庭用TVゲーム機本体の開発を進めている、とのこと。これらは正確なところは分からないが、ソニーはSFCのゲームソフトが使える独自のハードとして「プレイステーション」を計画しており、またフィリップス社はSFCソフトが使えない独自のハード（名称未定）の計画を進めている。

うちフィリップス社のハードはCD－ROMプレイヤーを含んだ「CDI」を基本にするもの。この「CDI」に、任天堂のCDソフトは使えることになる。

いずれにせよ現在のところ任天堂のCDソフトがどれほどの内容になるか、またその価格がいくらになるか、など未定の部分が多い。ただ任天堂／フィリップス社によるCD－ROMプレイヤー用CDソフトと、もうひとつ可能性のある任天堂／ソニーのCDソフトとの間に互換性がないことだけは明らかである。

AM業界の重要課題

風営規制の撤廃めざす

JAMMA第三回通常総会で中期活動方針

㈳日本アミューズメントマシン工業協会(事務局東京、中村雅哉会長、正会員六十七社、JAMMA)は五月十三日、東京・霞が関の東海大学校友会館で第三回通常総会を開き、予決算案など承認したほか、会費規定の改正を決定した。同総会は第十回理事会(前号既報)に引き続き開かれ、委任四十五社を含む六十三社が出席した。

会議に先立ち来ひんの亀井静香代議士(自民・広島3)が挨拶、また会議の途中で通産省機械情報産業局産業機械課の喜田勝治郎課長がそれぞれ挨拶した。

亀井氏は、「遊びは時代とともに変化、発展している。業界の競争原理の中で新しい遊びを開発することで国民生活を豊かにし、有意義な時を過す機会を与えている。こういう観点から自覚とプライドを持って仕事に励むよう社員に伝えてほしい。業界内には問題点がいろいろあり、うち風営対策については中身が実態とそぐわない面がある。通産省も努力しているがなかなか手が届かない面もある。税、融資など業界共通の問題についても具体的に要求すべきだ。警察庁関係については相談してほしい。ただ協会幹部の考えでなく協会全体の意志としてやってほしい」など述べた。

喜田氏は、「産業機械課は二次産業が中心だがサービス、楽しみ、快適という三次産業的な分野が増えている。中でもアミューズメントマシンは最も高い伸び率を示す産業だ。協会は風営法、知的所有権などいろいろ問題を抱え、熱心に取り組んでいる。大店法改正で郊外型の大規模店舗が作りやすくなり、これに伴い郊外型のAMセンターも増えることになる。通産省でも複合的対応を考えている。AM産業が新しい分野を拡げるよう望んでいる」など述べた。

中村雅哉会長

亀井静香代議士

通産省・喜田課長

中村会長は、「当業界は他に見られない発展を遂げており、さらに大きな飛躍が期待できる。今年度の重要課題として次の五点を挙げたい。①風営法問題＝風営撤廃に向けさらに努力する。②米国著作権法一部改正問題＝並行輸入問題は世界的課題でありJAMMAに大きな期待が寄せられている。③コピー問題＝韓国などでの無断コピー撲滅に努力を重ねる。④AMショーの充実＝より望ましい会場を確保したい。JAPEA、IAAPAとの協力について検討したい。⑤これからのAM産業を担う若い人たちにこれまでの経験、知識を伝えていきたい」など説明した。

正会員の年会費制を改正
売上高に基づく10段階に

中村会長が議長となって総会議題に入り、入会金及び会費規定一部改正案について日南香専務が資料に基づき説明、異議なく承認された。これは正会員の会費がこれまで売上高に基づく五段階制だったのを十段階制にし、従来の年会費二十四万円—百八十万円を三十万円—二百五十万円にするもの。全般的に値上げとなるが売上高が百億円前後の場合だけ値下げとなる。

なお賛助会員、特別賛助会員の会費は据え置きとなった。また入会金は正会員、賛助会員ともに倍の十万円に引き上げられた。

平成二年度事業報告案と決算案については、同様に日南氏が説明、吉野正彦監事が監査報告し、異議なく承認された。なお事業報告をテーマごとにまとめ分かりやすく工夫したらどうか、との提案に対し中村会長は改善したいとした。また米国著作権法一部改正(並行基板の使用合法化)をJAMMAはどう評価しているかという質問に対して、中村会長は米国側の事情によるので日本側でどうこう言えないが、なぜこんな馬鹿なことになったのかという思いがある、AAMAと協議して対応したい——と答えた。

平成三年度事業計画案と予算案について同様に説明があり、異議なく承認された。不当、不合理な風営法による規制を撤廃する方向で努力するというのは事業計画のどこに位置付けられるのか、という質問に対し、中村会長は「風営法改正は悲願であり、全面改正、全面撤廃が目標だが一朝一夕にできない。三年、五年という中で、警察庁とも話合いながら努力を重ねたい」と説明した。なお地方都市でのAMイベント開催が事業計画に盛られているが、具体的な計画はまだ立てられていないとのこと。

総会終了後、青少年育成国民会議に対する寄付金の贈呈が行なわれ、引続き懇親会となった。懇親会の乾杯の挨拶で菱川文博副会長は「JAMMAの活動を一段と充実させたい」と述べた。

上の写真はJAMMA第3回通常総会のようす。下は寄付金贈呈式で、左は国民会議の山崎事務局長、右はJAMMA中村会長

韓国が日本からの

TV機輸入禁止

まず家庭用、業務用は不明

韓国・商工部は五月十三日付で、日本からの輸入禁止品目に家庭用TVゲーム機(本体)などを新たに追加した。業務用TVゲーム機については今回の対象品目に含まれないとの解釈が強いが、含まれるとの解釈も有力で今後の推移が注目されている。

韓国では貿易赤字が目立つ品目について相手国と品目を商工部が指定、輸入禁止する制度になっている。対日輸入禁止品目はこれまで二百六十八あったが、今回三十削除、二十追加して二百五十八品目としたもの。この追加分にTVゲーム関係が含まれていることから、JAMMAは情報を入手し、六月一日付で会員に通知した。

追加品目の指定内容を日本語訳したものは次のとおりで、必ずしも明確でない。①「ビデオゲーム用具(TV受像機と一緒に使用するものに限る)」＝家庭用ビデオゲーム用具であってTVに連結して使用するものだけを言う。ゲームパックは別途ソフトウェアに分類されるのでここに該当しない。②「その他のゲーム用具(コイン又はディスクにより作動するものに限り、ボウリング遊戯場用具は除く)」＝娯楽室用ゲーム用具であって機械式のものをいう。③「電子式ゲーム機」＝娯楽室用コンピューターゲーム用具をいう。④「部分品と付属品」ⓐ「ビデオゲーム用具のもの」ⓑ「電子式ゲーム機のもの」＝PCBなどをいう。

以上の指定により、家庭用TVゲーム機の本体は輸入禁止の対象となり現地組み立ての方式に切り替えることで対応したとされている。しかし業務用TVゲーム機(完成品またはPC基板)については、輸入禁止になっていないとする見方と、輸入禁止になっているとする見方があり、〝灰色解釈〟の状態である。

もともと韓国の業務用TVゲーム市場は無断コピー品で埋められていて、日本からのオリジナル品導入は、コピー品対策の一環として行なわれてきたが、数量はそう多くない——ある日本の業務用メーカーの担当者はそう説明している。また今回の措置はあくまでも対日輸入禁止なので、台湾や香港を経由するなどの方法もあるのではないかという見方もあり、大きな影響はないとする観測が強いようだ。

特許・実用新案出願公告・公開
(5月30日〜6月12日)

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊧は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

五月三十一日＝「遊戯機械」、㈱ナムコ(東京)、3-36554、56-55041。

六月五日＝「電子ゲーム装置」、シャープ㈱(大阪)、3-37433、60-171455。

実用新案出願公告

六月四日＝「サッカーゲーム盤」、㈱トミー(東京)、3-25815、60-171748。「メダル弾き遊戯機」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、3-25816、57-145659。「テレビゲーム装置」、㈱ユニバーサル(栃木)、3-25817、58-198413。「テレビゴルフゲーム機」、太平技研工業㈱(岐阜)、3-25818、59-54610。

特許出願公開

五月三十一日＝「ウォーターライダー装置」、日本鋼管㈱(東京)、3-128080、1-268729。「体感形視聴システム」、ソニー㈱(東京)、3-128081、1-267700。

六月四日＝「娯楽用乗物装置」、泉陽興業㈱(大阪)、3-131287、1-271045。「対面式メダルゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス(東京)、3-131288、1-271025。

六月六日＝「水槽内走行観覧車装置」、日本鋼管㈱(東京)、3-133476、1-272182。

実用新案出願公開

五月三十日＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱(大阪)、3-56477㊧、1-118179。

六月六日＝「スロットマシンの回転リール」、㈱オリンピア(東京)、3-58474、1-90805。「回転リールの駆動部」、同、3-58477、1-94029。「遊技機のスピーカ取付構造」、㈱彩交(神奈川)、3-58486㊧、1-118716。「遊技機のリセットスイッチ機構」、同、3-58488㊧、1-118715。「複合流水スライダー」、小松化成㈱(東京)、3-58491㊧、1-119747。「軌条走行遊戯乗物装置」、㈱トーゴ(東京)、3-58492、1-119731。

IAAPAなど

国際協会と提携めざす

JAPEA第11回と通常総会で事業計画に

全日本遊園施設協会(事務局東京、山田三郎会長、正会員五十四社、JAPEA)では五月二十三日、宮城・松島のホテル壮観で第十一回通常総会を開いた。同総会には委任二十社を含む五十四社が出席した。

山田会長の簡単な挨拶に引続き、先ほど入会した五社について紹介があった。山田会長が議長になって総会議事を進めた。

平成二年度事業報告案と予算案については、資料に基づき尾崎悦郎常務が説明、異議なく承認された。平成三年度事業計画案と予算案についても同様に説明があり、異議なく承認された。事業計画の内容は従来どおりだが、新たに「海外の遊戯施設関係団体との交流」が加わった。これについて山田会長は、IAAPAから日本でショーを共催したいとの申し入れがあり、積極的に取り組むことが理事会で決議された、など説明した。

平成四年度以降の入会金及び会費基準一部改正について、改正する方向で約一年かけて検討することが了承された。これに関して山田会長は「一口会費については八一年のJAPEA発足以来、口数会費については八五年後期以来改訂していない。現状では共同事業収入がないと赤字になるため、共同事業収入がなくともやっていけるよう会費基準を見通したい——という理事会決議によるもの。委員会を設け、慎重に検討したい」と説明した。このための委員選任については理事会に一任することで了承された。

総会議事は以上で終了し、これを機会に協会に対する要望を聞くことになった。協会関係の情報が会員に届くのに時間がかかりすぎるとの意見について、真砂光生理事は「協会のニュース、所管官庁の動きなど含めた協会ニュースの発行(年三回程度)を検討している」と説明した。

各委員会の交流が少ない、交流が増せば情報も増えるのではないかという意見について、山田会長は理事会で検討したいと答えた。収益事業の計画はないのかという質問に対し、山田会長はいろいろ検討しており、IAAPAとの共同ショーはぜひ実現したいと述べている。

総会終了後は懇親会が開かれた。

写真はJAPEA第11回通常総会にて。上は山田会長ら執行部役員

UCCスターポート2045オープン

DMSの新作

「スペースレース」を初公開

UCC上島珈琲㈱(本社神戸、上島達司社長)は五月十五日、東京・渋谷に映像シミュレーター「ダイナミック・モーション・シミュレーター(DMS)」を中心とするAM施設、「UCCスターポート2045」を開設した。十一月中旬まで営業する。

これはコーヒー、飲料食品メーカーの同社が文化活動と企業イメージのアピールを目的に開設したもので、場所は若者に人気のある渋谷・宇田川町を選んだ。ユニークなデザインの三階建てで、延べ面積は約千二百平方メートル、総工費約十億円とされている。

「スターポート」の中心となるのは一階に設けられた映像シミュレーター「DMS」(十席五列)で、これに付属する形で南米料理「バカナ」(二階)、「スターポートバー」(中二階)、「スターポートカフェ」(一階)と飲食施設がある。

「DMS」は米国ショースキャン社とスイスのインタミンAG社が共同開発したもので、イマジンジャパン㈱(本社京都、安田善方社長)が日本での総代理店になっている。国内ではこれまで姫路セントラルパーク、向ヶ丘遊園、花博会場、東京ルーフ、レオマワールドなどで導入されてきた。毎秒六十コマの七十ミリフィルムで上映、油圧によって座席が上下左右に動く本格的な映像シミュレーターのひとつ。「DMS」用映像ソフトはローラーコースター・カーレースなど十一タイトルあり、いずれもショースキャン社が製作した。

今回「スターポート2045」で使われる映像ソフト「スペースレース」(四分三十秒)は初めて公開される新タイトルで注目される。この新タイトルにはイマジンが製作費(約五億円)の六〇％を出資、ジョージ・ルーカスが率いるルーカス・アーツ・エンタテイメント社の特殊撮影部門であるインダストリアル・ライト＆マジック社が中心となって製作した。

新作「スペースレース」の内容は、近未来(二〇四五年)人類とエイリアンが共同で築いた宇宙基地を舞台にしたスペースアドベンチャーで、SFX技術が駆使されている。イマジンによると、この新作は一〇〇％特撮のため、実写を中心としたこれまでの作品と比べ製作費が格段に高くかかったとのこと。

「スターポート2045」での利用料金は一人千六百円。一日最大三千人が利用できる。またレストラン「バカナ」はバイキング方式で一人三千円。「スターポート2045」は期間中七十万人の入場、十六億五千万円の売上げを見込んでいる。

この「DMS」は営業期間終了後、スペースワールドに移される予定。なおイマジンでは今年四月にもエキスポランドに「DMS」を納入した。これらはいずれもレンタル制になっている。

「スペースレース」画面から　© ILM／SHOWSCAN

「UCCスターポート2045」のユニークな外壁

「東京ルーフ」が終了

赤字で繰上げて

入場は目標の5分の1に

昨年九月十四日から東京・新橋の旧国鉄汐留駅跡地で開設されていた大型イベント、「東京ルーフ」が六月末までの予定を一ヵ月繰り上げ、五月末に終了した。主催側では目標とした入場者数が大幅に下回り、赤字となったためとしている。

「東京ルーフ」は〝大人のための遊戯空間〟を基本コンセプトに作られ、空中游泳施設「スペースダイビング」やセガ社のゲーム場「セガ・ワールド」など各種施設で注目された。うちセガ社は早い時点で利益をあげ、成功した。しかし入場料と利用料を重ねて支払うほどの人気は他になく、目標入場者数二百五十万人を大きく下回る五十万人ほどの入場にとどまり、主催者側は赤字になった。

主催者側は、主な客層は若者で〝大人のための遊戯空間〟というコンセプトから大きくはずれる結果になったが、必要なノウハウは十分に蓄積できたので、今後に向け検討を進めるとしている。「東京ルーフ」の結果は今後この種のイベントやテーマパーク作りに、大いに参考になると見られている。

AOU東北地区協

技術研修を予定

総会開き予決算案了承

AOUの東北地区協議会(佐久間正則会長)では五月二十一日、仙台・作並温泉の「ホテル一の坊」で〝総会〟を開き、事業報告案、予決算案などを承認した。

同協議会は当初「北海道・東北地区協議会」として発足したが、実際の活動は東北六県協で進めており、AOUでは六月総会で北海道と東北の二分割を決定、それ以降は正式に「東北地区協議会」としての活動となる。

同総会には東北六県協から二十数名とAOUの梅原靖三会長、メーカー十一社など出席した。

平成二年度(三月末日まで)事業報告案、決算案(収支六十二万三千円、剰余金六万四千円)、三年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画については「MAMO・AMフェア」への協賛、技術研修会開催(実行委員会設置)、研修旅行実施などを予定している。

このほか同地区協議会の監事として秋田県協の下村英春会長を選任した。また〝OAO推薦ぬいぐるみ景品〟の紹介があった(売上げに応じOAOから同協議会に〝紹介料〟が支払われる)。

総会終了後、AOUの梅原会長の挨拶、出席メーカーによる新製品動向の説明などがあった。このメーカーは、同日行なわれた「MAMO・AMフェア」出展社説明会に参加した出展社で、同総会にも出席したもの。

この後懇親会が行なわれ、翌日には親睦ゴルフ大会が開かれた。

サノヤスヒシノ明昌福田氏の母堂が死去

福田マスエさん(ふくだ・ますえ＝福田三徳㈱サノヤス・ヒシノ明昌副社長の母)　六月三日午前四時、脳こうそくのため福岡県田川市弓削田一八〇五の自宅で死去、九十一歳。告別式は四日午後二時から自宅で行なわれた。喪主は長男、福田基一(もとかず)氏。

警察庁の指導で

展示会収入を新事業に

AOU第2回通常総会で地区協規程を改正

AOU・梅原会長

警察庁・中田課長

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（事務局東京、梅原靖三会長、加盟団体四十二、AOU）は六月五日、東京・八重洲のホテル国際観光で第二回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。また総会終了後は警察庁保安部保安課の中田好昭課長を来ひんとして招き、懇親会を開いた。同総会には委任十二を含む三十九団体が出席した。

梅原会長が冒頭挨拶し、「この一年間、全国の会員の協力により（技術）研修会やAOUエキスポ、景品価格の問題などで成果を挙げることができた。また社会的な認知を得るために営業努力以外の面でも、愛され親しまれる業界になろうという努力を続けたことが、業界に追い風をもたらし今日のAOUを支えているものと考える」と述べた。

議長に梅原会長を選出し議案審議に入った。平成二年度事業報告案、決算案、三年度事業計画案、予算案についてそれぞれ森武美常務が資料を朗読、いずれも原案どおり承認された（本紙第404号の第五回理事会の記事参照）。

うち予決算関係については梅原議長から「平成二年度の予算と実績の大きな差について、警察庁からその理由を文書で報告するよう求められた。これはAOUエキスポの収入が予算を大きく上回ったことによるもので、この収入を新事業に充て活動を拡充させたが、今後は予算に沿って活動するつもりだという内容の報告書を提出した」との報告があった。

AOUの支部のひとつ「北海道・東北地区協議会」を二分割するという「地区協議会規程」の一部変更が、異議なく承認された。これで支部が一つ増え九地区となったが、北海道地区には北海道協しかなく、協議会の意味が改めて問われることになる。これに関連してまだ組織されていない「中部・北陸地区協議会」について、梅原会長から「富山県協がAOUに加入していたが、富山県協が解散し、再発足に時間がかかっているので、富山以外の県協で組織するよう準備にとりかかりたい」との説明があった。

このほか「模範優良店表彰」については各地区で候補店を選考後、理事会で承認し秋の全国大会（九州）で表彰式を行なうこと、AOUエキスポ92の会場は幕張か横浜のどちらにするかまだ未定であること、などの報告があった。

総会終了後の懇親会では、駒井徳造副会長が冒頭挨拶に立ち「前期はわれわれ役員が予想した以上の事業ができた。皆さんの協力の賜ものと感謝している。業界全体も上昇気運が続いており、今期もさらに伸びるようにともに頑張っていきたい」と語った。

警察庁保安課の中田課長は「この業界は最近の高度なゲーム開発と相まって隆盛とのことで、これは国民に身近なレジャーとして定着し親しまれていることを示すものだ。青少年を中心として国民各層に幅広く利用されており、今後ますます社会的、文化的な意味合いが高まっていくものと期待している。それだけに営業に当たって遊技機賭博の問題、青少年健全育成に留意し、健全なゲーム機、適正な営業の推進についてよく理解していただきたい」とし、また「今後も知恵を絞り青少年から大人まで幅広く利用できるゲーム機の開発、運営を願いたいが、その際、七号営業との区別を正しく認識してほしい」と述べた。

この後、真鍋正副会長が「業界にはフォローの風が吹いているとは言え、健全で適正な営業に重点を置いた営業姿勢がないと世の中に受け入れられない。今後も気を緩めることなく力を合わせて進みたい」と述べ、乾杯の音頭をとった。

写真はAOU第2回通常総会にて、下の写真は（左から）真鍋氏、梅原会長、警察庁・中田課長、駒井氏、佐久間氏、加藤氏

プレイランド60周年記念で

ロケの作品募集

SC遊園協会が10月にも表彰

日本SC遊園協会（事務局東京、内田博会長）では「SCプレイランド六十周年記念イベント」を東京・八重洲のルビーホールで十月二十二日開催の予定で準備を進めているが、その一環として実施されるプレイランドに関する「懸賞作品」の一般募集をこのほど開始した。

これは昭和六年十一月十一日に浅草の松屋デパート屋上に国内初のSCロケが日本娯楽機によりオープンして以来、今年で六十周年を迎えることを記念して実施されるイベント。同協会ではこれを機にSCロケを「より楽しく夢のある充実したものにするための糧」とすべく、SCロケに関する作品を募集し、また募集の過程で「地域へのアピールを図るとともに、各店舗でオーナーとのコミュニケーションをより深める」ことを狙いとし、日本SC協会、日本チェーンストア協会、日本百貨店協会の協賛を得て、「オペレーターとオーナーが一つの事業を共に推進し両者の結びつきを強めるところに意義がある」としている。

作品募集については作文、写真、図画の三部門を設け、いずれもプレイランドに関するものなら内容は自由となっている。作文は小中学生と一般（高校生以上）の二部に分け、小中学生は原稿枚数に制限がなく優秀賞三点に五万円の、佳作十点に二万円の図書券、一般は四百字詰原稿用紙五枚程度で、優秀賞三点に賞金十万円、佳作十点に賞金三万円が贈られる。

写真部門は年代別の部門は設けず一様に審査される。必ずカラープリント（Lサイズから四ッ切りまで）で応募。入賞十点に賞金三万円を贈呈。

図画部門は応募資格を小学生までとし、B4版画用紙を使用（水彩、パステルなど画材は自由）。入賞十点に三万円相当の図書券を進呈する。

さらに作文二点、写真と図画各一点のグランプリを選び、ロサンゼルス郊外のディズニーランドへ五日間、ペアで招待するほか、アイデア賞やユニーク賞なども設定。応募作品は九月十日までに各ロケに提出し、ロケでまとめて同協会へ送る。十月二十二日のイベント会場で入賞作品の発表と表彰が行われる。

なお同イベントは同協会員と協賛団体関係者百五十人を対象に、名古屋工大の千田満教授による講演と質疑応答、パーティーなどが行なわれる。

北海道協定時総会

単独で地区協も

役員改選では全員再任

田中亀雄会長

北海道アミューズメント・オペレーター協会（事務局札幌市、田中亀雄会長、会員二十四社）では五月二十二日、札幌市内の京王プラザ札幌で第六回定時総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認、また役員改選により全役員を再任した。

同総会には委任六社を含む十八社が出席した。平成二年度事業活動報告案、収支決算案、三年度事業活動計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。

役員改選は任期満了に伴うもので、田中会長以下全役員が再任となった。なお同協会の泉守事務局長が退任したため、西田義一理事（北東レジャー㈱）が事務局長を兼任することになった（事務局所在地などは従来どおり）。前事務局長の泉氏（㈱ダイワ貿易・常務）は四月に行なわれた旭川市議会議員選挙に保守系無所属として立候補し当選したため、同協会業務から退いたもの（同社では非常勤取締役となった）。

AOUの「北海道・東北地区協議会」が北海道と東北に分割されること（六月五日AOU総会で決定）について討議した。他の地区では複数の県協会代表で協議会を構成しているが、北海道地区は同協会単独で構成し運営することになるため、同協会との兼ね合いをどうするかなど理事会で検討の上、協議会発足に向けて動くということで了承された。

総会終了後は懇親会が開かれた。

栃木県協通常総会

悪戯小銭を寄付

県警担当官は健全化の話

入江昭造会長

栃木県健全娯楽業協会（事務局日光市、入江昭造会長、会員三十七社）では五月二十二日、宇都宮市の板屋ホテルで第七回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。

同総会には三十五社が出席。入江会長挨拶の後、来ひんとして出席した県警防犯課の荒川課長補佐から、遊技機賭博撲滅への協力、健全娯楽の徹底などについて話があった。

新入会員としてアレックス、㈱北関東ユニカ、㈲ニューつるまき、レジャーサービスの四社が紹介された。

議事に入り、平成二年度事業報告案および収支決算報告案、三年度事業計画案、収支予算案がいずれも異議なく承認された。うち事業計画については会員相互の親睦と情報交換、技術研修会の開催、募金活動の実施、青少年健全育成および防犯活動、遊技機賭博撲滅への協力などとなっている。

募金活動については、各ゲーム場で一円玉や五円玉がペニーフォールなどの機械によく投入されるということから、それらを集めて寄付しようというもの。その試みとして同総会開催の前に募金を呼びかけ、当日持ち寄ったところ、かなり集まったため後日社会福祉関係に寄付することになった。なおゴルフコンペ開催時には、参加者一人につき五百円を募金に加えることも了承した。

総会終了後参加したメーカーやディストリビューターなど計十二社から、新製品動向についての説明があり、懇親会が開かれた。

マーケティング部会

検討手順を変更

時間かかる機械の分類

JAMMAのマーケティング部会（菱川文博部会長）は五月十七日、東京・永田町のTBRビルで第二十一回会合を開き情報交換した。

同部会では機械の分類について検討を開始しており、メダルゲーム機について前回検討した。しかしこの方式では時間がかかりすぎるので、各種ごとに三、四人で担当、原案を作成した上で検討を進めたいとの提案があり了承された。担当者の指名などは部会長が行なうことになった。

先ほどJAMMAが決めた「健全化を阻害する機械基準」について日南香専務が説明。また同様にJAMMAが事業計画に挙げている地方都市でのイベントについて、「ゲーム機に対する認識を高め、プレイヤーを増すのが目的の祭り」と説明、意見を求めた。

これに対する主な意見は「費用をメーカー負担とすれば大手はいいが中小は難しい」、「AMショーの一日延長を実現させるほうが先決」、「コンシューマー機器の扱いが問題になる」、「各地方どこで開催しても不公平になると考えられる」など。以上のほか同会合では新製品情報を交換した。

レオマワールド入場者

1カ月で39万人

マイカー利用の大人中心

「レオマワールド」（香川県綾歌町）の経営に当たる㈱レオマ（大西一社長）では、開園一ヵ月間のデータをまとめ、来園者数が三十八万九千人となり売上げとともに順調に伸びていることなどを、六月一日付で発表した。

それによると四月二十日オープン後、入園者は一日最高五万三千人、最低三千人、平均一万三千人で推移し、開園三十二日目に四十万人を突破した。年代別では大学以上の大人が最も多く七三%を占め、小人一九%、中高生八%。地域別では地元香川二九%がトップで四国四県で七一%を占め、このほか岡山と兵庫が各一〇%、大阪・京都八%となっている。また全体の六割が乗用車（五万三千台）、貸切バス（二千二百台）、バイク（六百台）のいずれかを利用している。

一ヵ月の総売上げは二十三億三千四百万円で、客単価は六千円とのこと。

なお園内のホテルは年間十五万人の利用を見込んでいるが、夏休み中は予約で満室となっている。

8年1カ月でTDL

入場客1億人に

本家の17年の倍の早さで

東京ディズニーランド（TDL）の入場者数が五月二十九日の昼すぎ、一億人を突破した。TDLが八三年四月十五日にオープンしてから八年一ヵ月余、営業日数にして二千八百三十三日目だった。米国のディズニーランド（カリフォルニア州アナハイム）が十七年かかったのを半分に縮めたことになる。

一億人目は午後零時四十九分にゲートをくぐった埼玉県戸田市の主婦丸山さとみさん（二八）で、TDLは十年間有効な特別招待券など贈ったほか、丸山さんはフロリダのディズニーワールドに親善大使として招待されることになった。

TDLを経営する㈱オリエンタルランド（本社千葉・浦安、森光明社長）の調べによると、九〇年度の入園者数は千五百八十七万六千人で、さらに増加する傾向にある。リピーター比率も八五%と高まっており、若い女性を中心とした幅広い客層に支持されている。同園ではオープン以後、次々と追加投資を行なっており、九二年秋には「スプラッシュ・マウンテン」が完成する予定となっている。

訂正

本紙前号7めん、ナムコの役員異動記事に伴う写真のうち橋口隆三氏とあるのは「橋口隆二氏」の間違いでした。

また前号8めんの香川県総会の記事中、退会したのは「四国ダイソー㈱」の誤りでした。慎んで訂正します。

ミリオンスラッガー

ハイテクワンダーランド

時間と空間を超えた楽しさ。夢あふれるファンタジー。好奇心を刺激するエキサイティングなシーンも、テクモならお手のもの。ハイテクノロジーを駆使して、大人も子供も夢中にさせる、ビッグ・エンターテイメントをつくります。テクモは、企画から、設計、施工まで、総合的なプロデュースによって、スリルと感動をクリエイト。時代の感性をとらえた、新鮮で高感度なアミューズメントをお届けします。

バスケットチャンス　ファンキーパンチョ　ボーラーローラー　ミスターバットマン

TECMO

テクモ株式会社
TECMO,LTD.

お問い合わせは

本社：〒102 東京都千代田区九段北
4丁目1番34号
TEL.03(3222)7620 FAX.03(3222)7629
TECMO,LTD. 4-1-34.Kudankita,
Chiyoda-ku,Tokyo 102, Japan
Phone:03(3222)7630 Fax:03(3222)7629
Telex:J27174 TECMO

メダルゲーム機の設置運営につきましては
「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

スーパーNES9月発売

夏季CES91(シカゴ)で米国任天堂が初公開

夏季CES91で米国任天堂が初めて公開した「スーパーNES」

米国任天堂は六月一四日、シカゴで開かれた夏期CES（コンシューマー・エレクトロニクス・ショー）91で、海外版SFC「スーパーNES」（スーパー・ニンテンドー・エンタテイメント・システム）を初めて公開した。

米国任天堂によると、「スーパーNES」は今年九月から、同社ゲームソフト「スーパーマリオワールド」とのセットで発売する。年末までに北米市場で二百万台の本体と六百万個のゲームカートリッジの売上げが見込まれている。このため年末までに十八タイトルのゲームソフトが出荷されるとのこと（夏期CES91については次号で報じる予定）。

ゲーム音楽CD
コナミの業務用
キングレコードから3作

コナミの業務用TVゲームのゲーム音楽を収録したアルバムとして、キングレコードからコナミレーベルで「コナミ・ゲーム・ミュージックコレクションVOL3」が五月五日、「出たな!!ツインビー」が六月五日、「パーフェクト・セレクション・パロディウスだ!」が六月二十一日、次々と発売となった。

「ゲームミュージック・コレクションVOL3」は、コナミの業務用TVゲームの音楽を完全収録するシリーズの四作目となるもの。収録曲は「サプライズアタック」「パンクショット」「エスケープキッズ」の三ゲーム音楽で、合計五十二曲構成。コナミ矩形波倶楽部が全曲を作曲。CD価格二千八百円。

「出たな!!ツインビー」は矩形波倶楽部の演奏によるもので、同タイトルのTVゲームの全ステージのほかステージクリア時、最終ボス出現、ゲームオーバー、得点ランキング表示などの各場面の音楽や各種効果音まで、オリジナル二十曲とアレンジ四曲などで構成。CD二千八百円。

「パロディウスだ!」は同名TVゲーム音楽をさまざまなアレンジで収録。演奏は同作品のために結成したレコーディング・ユニット「Nazo2プロジェクト」で、今後も矩形波倶楽部とともにコナミ作品のレコーディングを担当する。CD三千円。

タイトー鈴木実氏 AV営業本部長に
米国タイトーの社長は義治氏

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）は六月一日付で、タイトー・アメリカ社（本社シカゴ郊外、ウィリアム・モズレー会長）に出向していた鈴木実氏が本社AV営業本部長に戻ったことを、このほど明らかにした。

取締役の鈴木実氏は昨年四月に、本社の海外事業部長から子会社のタイトー・アメリカ社社長に転任していた。

タイトー・アメリカ社では鈴木氏の後任として、鈴木義治副社長が社長に昇格した。鈴木義治氏は八八年五月から十月まで同社社長を勤め、副社長に戻っていた。

本社のAV（カラオケ）営業本部長は、三月まで田辺勝彦常務が兼務していたが、その後任として四月から大植正道専務が兼務していた。鈴木実氏がAV営業本部長に就任することに伴い、大植専務は営業、販売、AVの各本部を統括する営業統括本部長に専念することになる。

論潮
難しい定義

「この法律において『ギャンブル機具』とは、ギャンブル用に、あるいはユーザーが偶然の要素に申し込んだ結果、直接または間接的に、なんらかの価値あるものを受け取る資格を得ることになるのを目的に、開発されまたは順応された機械、機械機具またはそのパーツ、をいう」

五〇年四月に米国連邦議会のうち上院を通過した「ギャンブル機具法案」の最初の条文は、およそ以上のような内容となっている。法令を英文和訳するには、それなりの専門家の手を経なければうまくいかない。これも誤訳を多分に含んでいる。

日本の法体系では、ギャンブルは刑法百八十三条以下で、犯罪となることを定めているほか、新風営法で遊技機賭博を未然に防止するなどの目的から、遊技機具設置営業を警察許可制の下に置くと定めているが、なにか決定的なものが足りない。

連邦制の米国では、各州の刑法で賭博罪（ギャンブリング・アフェンス）が定められている点で、日本とはかなり事情が異なるが、基本的にギャンブルを犯罪とすることでは同じだ。加えて米国では連邦法としてこの「ギャンブル機具法」がある。

米国は、機械を使ったギャンブル、あるいは自動化したギャンブルを世界で初めて実現した国でもある。つまり前世紀の末にスロットマシン——自動賭博機が米国で初めて開発された。そのメリットもデメリットも米国で十分に発揮されたわけで、この意味で米国の法令上ギャンブル機具がどう扱われているかは、十分参考になると思われる。

しかし米国でもこの問題はそう容易ではなかったようである。先に掲げた「第一条（定義）」は、五一年一月の連邦議会下院で成立したとき、もとの条文の数倍の長さに成長していた。この連邦法は六二年十二月に施行されており、現在も有効であるが、読み下すにはかなり骨が折れる。それほど難しいが、ギャンブル機とAM機を法令上きちんと区別するには、これ以上のものはない。

事務所移転

㈱ウェップシステム＝東京都新宿区西新宿三の九の三、第三梅村ビル、☎三三七七—八七一一、庄野中社長

AM業界関連113社 オペレーター含む

法人申告所得ランキング91

この表は「法人申告所得ランキング91」約十一万二千六百社のうち、AM業界関連分をピックアップしたもの。「週刊東洋経済」臨時増刊号（六月十四日付）をもとに、本紙ではいくつか手を加えた。

「法人申告所得」は九〇年中の法人申告所得額（修正申告があった場合は修正後の申告所得額）が四千万円を超えるものについて、集計したもの。集計時点によって、総合順位など少しずつ変化していく。

「法人申告所得」は法人税法の対象となるもので、財務諸表での「当期利益」と必ずしも一致しない。場合によっては「当期利益」が四千万円以上計上されていても、「申告所得」がそれ以下ということがありうる。

「変則決算」の多くは決算期移行によるもの。変則決算の場合、その月数に基づき十二ヵ月決算額に換算して集計している。ただし六ヵ月の変則決算の場合は換算せず、単に「半」を付けてある。また年二回決算で片方の決算期のみ公示されたものも「半」が付いている。

変則決算を具体例で示すと、任天堂が七ヵ月決算、ユニバーサル販売が十一ヵ月決算、ユニバーサルが一ヵ月決算、ユニバーサルテクノスが五ヵ月決算などとなっている。

収録に際しては、AM事業が売上げ比率で高いものはもちろん、そうでなくともAM事業で知名度が高いものを優先した。家庭用TVゲーム機、カラオケなどについては主なものを収録した。

申告所得のデータは申告時のものなので、当然ながら法人名（会社名）は申告時のものとなる。社名変更したコナミ工業、サノヤスと合併した明昌特殊産業などは旧社名で掲げられる。「所在地」、「代表者名」も税務署に届け出たものを基準にしている。

この表のうち「総合順位」は「週刊東洋経済」臨時増刊号によるもの。「申告所得」、「増減率」も同じ。なお所得額の百万円未満の数字は四捨五入している。

「前年順位」については、一万位以内は「週刊東洋経済」五月二十五日号に基づくもの。それ以下は昨年発表分を参考までに掲げておいた（集計時点が違うので、この順位は単なる参考でしかない）。

「決算月」は本紙で加えたもの。できる限り調べ、収録した。

「従業員数」は、「原則として最近期末現在」の数字とされている。

なお前年申告所得で、「――」となっているのは四千万円未満または欠損という意味であり、決してゼロということではない。四千万円以上ならば公示されデータに含まれることになり、それ以外はデータに含まれないだけのことである。

八九年申告所得が「――」で、今回リストに入ったのは上から順に、データイースト、モリタ、（コナミ工業の子会社）コナミ、アトラス、イーグル、サンエース、セイブ開発など。前年申告所得は分からないが、大きく所得を伸ばしたことになる。

今回の特徴はオペレーター、ディストリビューターなどを含め、まったく新規にリスト入りした会社が大きく増加したこと。総商、ユニカ、宝娯楽、安佐エース、ビスコ、北陸レジャー機器、蒲郡サンアミューズメント、ベンダープラニング、ケーティユー、メディア商事、カワクス、エムエーエスなど注目される。

これは貨幣価値の下落にもかかわらず、公示される申告所得の下限が長年四千万円に固定されていることにもよるが、それぞれの会社の業績が上向いていることが大きな理由となっている、と見なされる。従って、今回のリストを見る限り、AM業界は全体として順調に業績を伸ばしていることになる。

本紙では関係分をできるだけ多く収録したつもりだが、収録漏れがありうる。また今回の集計時点以後の修正申告などもありうるので、このリストも絶対的なものとは言えない。つまり完全なものではないが、ひとつの目安として見ることは十分可能と思われる。

総合順位	前年順位	社名	都道府県	90年度申告所得（百万円）	決算月	89年度申告所得（百万円）	増減率（%）	従業員数	代表者名
43	66	任天堂㈱	京都	変 98,663	3	66,561	48.2	785	山内 溥
208	212	㈱オリエンタルランド	千葉	23,359	3	22,115	5.6	1,967	森 光明
416	817	㈱セガ・エンタープライゼス	東京	12,256	4	6,144	99.5	1,695	中山 隼雄
556	855	コナミ工業㈱	兵庫	9,184	2	5,896	55.8	463	菱川 文博
589	822	㈱第一興商	東京	8,635	3	6,113	41.3	420	保志 忠彦
924	854	㈱タイトー	東京	5,624	3	変 5,914	▲ 4.9	1,950	長谷川桂祐
1546	1967	㈱日本コンラックス	東京	3,190	3	変 2,371	34.5	398	岡田 真治
1601	1715	㈱よみうりランド	東京	3,058	3	2,732	11.9	346	関根長三郎
1709	7679	ユニバーサル販売㈱	東京	変 2,833	3	609	365.2	300	岡田 和生
1778	5549	㈱日光堂	大阪	2,722	3	845	222.1	197	高城喜三郎
1990	2413	明昌特殊産業㈱	大阪	2,444	3	1,922	27.2	301	福田 三徳
1998	7899	㈱カプコン	大阪	2,438	3	594	310.4	352	辻本 憲三
2106	6399	テクモ㈱	東京	2,293	3	730	214.1	298	柿原 孝
2343	89210	サミー工業㈱	東京	2,041	3	48	4,152.1	145	里見 治
2393	1838	サン電子㈱	愛知	1,996	3	2,552	▲ 21.8	191	前田 昌美
2416	2317	加賀電子㈱	東京	1,967	3	1,998	▲ 1.6	299	塚本 勲
2448	1082	㈱ナムコ	東京	1,944	3	4,547	▲ 57.2	1,154	真鍋 正
2808	4029	三精輸送機㈱	大阪	1,697	1	1,156	46.8	213	太田昭比彦
3173	6114	長島観光開発㈱	三重	1,518	2	765	98.4	953	大谷僖美治
3187	4315	㈱電通プロックス	東京	1,512	3	1,087	39.1	395	笠原 靖弘
3256	6018	㈱ジャレコ	東京	1,482	3	778	90.5	166	金沢 義秋
3838	4097	㈱マタハリー	神奈川	1,243	11	1,141	8.9	65	山中 秀晃
4372	6452	泉陽興業㈱	大阪	1,091	4	変 724	50.7	311	山田 三郎
4481	9928	旭精工㈱	東京	1,069	8	475	125.1	123	安部 寛
4536	7357	㈱ナナオ	石川	1,052	9	634	65.9	398	高嶋 哲
4550	11844	㈱ヒューマックス	東京	1,049	3	399	162.9	61	林 瑞祥
4588	7163	㈱シグマ	東京	1,043	5	652	60.0	665	真鍋 勝紀
4597	16274	シグマ商事㈱	東京	1,042	5	289	260.6	33	真鍋 勝紀
5416	2292	㈱鈴鹿サーキットランド	東京	半 895	9	2,016	▲ 55.6	519	鈴木 正利
5429	6619	日邦産業㈱	愛知	893	3	704	26.8	214	岡屋 裕造
6476	13679	泉陽機工㈱	大阪	750	4	343	118.7	45	山田 三郎
7240	20187	須貝興行㈱	北海道	672	3	233	188.4	260	須貝 富安
7607	18540	㈱テクノスジャパン	東京	642	9	253	153.8	62	瀧 邦夫
8329	11151	㈱神戸ポートピアランド	兵庫	588	3	423	39.0	31	土田 善久
8341	23276	㈱三井グリーンランド	熊本	587	3	201	192.0	88	津留 幹生
8407	20386	伊藤忠産機㈱	東京	584	3	230	153.9	115	本多 力
10045	9856	東映通信工業㈱	東京	491	12	472	4.0	180	中島賢太郎
10498	—	データイースト㈱	東京	469	3	—	—	223	福田 哲夫
11298	9221	㈱エス・エヌ・ケイ	大阪	438	9	505	▲ 13.3	161	川崎 英吉
12830	26961	㈱トーゴ	東京	389	7	171	127.5	370	山田 數夫
12951	14790	㈱トーケン	大阪	386	4	変 315	22.5	56	土屋 暁子
14756	19373	長崎オランダ村㈱	長崎	338	6	239	41.4	505	神近 義邦
15831	39571	㈱ユニバーサル	栃木	変 314	2	115	173.0	78	岡田 和生
16080	13030	㈱トーセ	京都	310	8	358	▲ 13.4	14	斎藤 茂
17548	32443	㈱東亜プラン	東京	284	2	141	101.4	38	清本 吉行
18230	51004	㈱テイアンドエム	大阪	273	2	188	45.2	153	児島 高儀
18410	10262	㈱オスロー企画	東京	271	3	453	▲ 40.2	70	内河 朗
18542	15470	ジョイパックレジャー㈱	東京	269	3	311	▲ 13.5	140	林 光男
19305	—	㈱モリタ	東京	258	2	—	—	5	相馬 達盛
19569	14566	㈱東亜セイコー	京都	254	8	319	▲ 20.4	67	斉藤 豊
19661	19103	㈱田無ファミリーランド	東京	変 253	12	243	4.1	70	下田 忠雄
20491	21891	真砂工業㈱	東京	242	3	212	14.2	70	真砂 幸男
20629	42213	ビデオシステム㈱	京都	241	7	107	125.2	50	古川 晃司
20878	18182	㈱アポロ	大阪	238	9	254	▲ 6.3	50	段 為梁
20909	27817	㈱豊島園	東京	238	12	166	43.4	500	堤 康弘
21236	15794	綜合ユニコム㈱	東京	234	3	294	▲ 20.4	65	上林 功
22155	—	コナミ㈱	東京	224	2	—	—	64	菱川 文博
25700	29084	㈱オートマックセールス	大阪	194	2	158	22.8	5	中谷 卓司
25800	37947	㈱百又	大阪	193	1	120	60.8	120	妹尾 克巳
26274	54305	スナガ開発㈱	栃木	189	3	82	130.5	36	須永 昇
27057	26833	㈱岡本製作所	大阪	184	3	172	7.0	30	岡本 典之
28102	17749	㈱エキスポランド	大阪	176	3	260	▲ 32.3	145	山田 三郎
28120	33862	㈱中外アソシエーツ	茨城	176	3	135	30.4	141	梶 格康
29665	30119	㈱西部リース	静岡	167	12	152	9.9	250	曽我 栄蔵
30748	—	㈱アトラス	東京	161	3	—	—	65	原野 直也
33478	—	㈱イーグル	東京	148	1	—	—	15	井上 治雄
35742	34548	マスセット㈱	東京	138	1	132	4.5	56	金子 トヨ
42715	17813	㈱ダイフレックス	東京	115	3	260	▲ 55.8	145	三浦 慶政
46635	39380	㈱ジェイ・アール・イー	大阪	105	6	115	▲ 8.7	30	能美 政彦
46980	28225	㈱カトウ製作所	東京	104	2	163	▲ 36.2	12	加藤 勇
48854	24824	㈱セタ	東京	100	5	186	▲ 46.2	15	富士本 淳
48880	52808	㈱コインゲーム	東京	100	9	84	19.0	15	松永 光司
49180	62108	㈱タイガー娯楽	静岡	99	7	71	39.4	55	早見 儀信
49411	102348	㈱タニガワ	埼玉	99	3	半 33	200.0	14	長谷川満男
49488	14440	㈱東京サマーランド	東京	99	12	322	▲ 69.3	150	三木興志夫
50834	82461	近鉄興業㈱	大阪	96	5	52	84.6	379	佐藤 佳隆
51949	79591	㈱オスロー商会	東京	94	7	54	74.1	5	内河 朗
52491	68213	㈱オスローインターナショナル	東京	93	10	64	45.3	23	内河 朗
52896	50718	㈱友栄	東京	92	3	88	4.5	130	内田 博
53129	80069	㈱コインジャーナル	大阪	91	5	53	71.7	13	小林 一郎
53691	—	㈱サンエース	大阪	90	1	—	—	200	太田昭比古
58772	—	㈲セイブ開発	東京	82	8	—	—	18	浜田 均
60456	89816	㈱エイブル・コーポレーション	東京	80	2	47	70.2	14	熊谷 俊範
61521	67010	㈱ワイドレジャー	福岡	78	2	65	20.0	80	菊池 康男
62365	69313	㈱フジユーエン	東京	77	11	63	22.2	26	古館 達三
63389	77829	㈲ママトップ	静岡	76	8	55	38.2	31	安本 彰雄
64020	—	㈱総商	愛知	75	6	—	—	27	木村 雅三
64334	52401	ミゼッティ工業㈱	東京	75	6	85	▲ 11.8	30	橋本 敬造
66964	—	㈱ユニカ	東京	72	4	—	—	84	笹岡 信雄
67996	28248	ユニバーサルテクノス㈱	東京	変 70	3	163	▲ 57.1	120	岡田 和生
73708	49450	㈱ヒカリエンタープライゼス	広島	65	9	90	▲ 27.8	140	平本 将人
74054	47465	㈱ダイエーレジャーランド	大阪	64	2	95	▲ 32.6	380	水谷 泰雄
75530	—	昭和鉄工㈱	東京	63	12	—	—	90	森 正行
75756	—	㈱琥珀	愛知	63	9	—	—	105	大山 行夫
78426	—	㈱タップス	大阪	60	2	—	—	100	土井 照子
78670	—	㈱宝娯楽	神奈川	60	3	—	—	17	矢野 照和
78690	—	㈱カシオゲーム	東京	60	8	—	—	7	御簾納正幸
79168	—	ジョイパックアミューズメント㈱	東京	60	3	—	—	180	林 光男
82597	—	㈲安佐エース	栃木	57	8	—	—	9	栗田 誠次
83498	—	㈱ビスコ	京都	56	6	—	—	22	秋山 哲雄
88413	—	テクノスジャパン販売㈱	東京	53	3	—	—	13	瀧 邦夫
89637	87781	タスコ㈱	東京	52	6	48	8.3	110	上原 義和
92412	—	北陸レジャー機器㈱	石川	50	9	—	—	24	東 源太郎
92567	—	蒲郡サンアミューズメント㈱	愛知	50	6	—	—	10	長田 隆次
94225	—	ベンダープラニング㈱	和歌山	49	2	—	—	14	金谷 晴夫
95973	—	㈱サンワイズ	東京	48	11	—	—	18	松下 清
96882	—	㈱ケー・ティ・ユー	大阪	48	9	—	—	20	植田 義信
100090	76576	黒木テック工業㈱	兵庫	46	6	56	▲ 17.9	18	黒木 恒
105121	—	メディア商事㈱	大阪	43	8	—	—	7	柏 信行
108638	—	㈱カワクス	大阪	42	8	—	—	62	川楠俊太郎
109635	43175	㈱スカイパーク	佐賀	41	3	105	▲ 61.0	57	三橋 国和
112132	—	㈱エムエーエス	岡山	40	3	—	—	105	松田 次雄

岡山・倉敷市郊外の複合SC「アストロパーク」に
ギャラリーの雰囲気「セガ・ワールド」オープン
別棟のドーム状建物の3階全フロアを使いセガ社が運営

巨大な擬似岩石を配し宇宙感覚を強調したアーケードフロア。円内は鳥越睦昭店長

岡山・倉敷市の郊外に複合ショッピングセンター「アストロパーク」が五月八日オープンし、同SC内に㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）の直営店「セガ・ワールド・アストロパーク」が同時オープンした。

SC「アストロパーク」は同県内でSC九店を展開している中鉄商事㈱（本社岡山市、藤田鎮也社長）が建設したもので、関連会社に中鉄バスなどがある。

同SCは岡山市と倉敷市の中間で、JR山陽本線に沿って走る県道162号線（旧国道2号線）沿いに位置している。JR中庄駅からは徒歩約七分のところで、周辺には県道に沿ってボウリング場やレストランなどが次々と建てられている。同SCはそれらとの相乗効果も高く、自動車を利用して来る客が多い。

ドーナツ状のAMゾーン

SCの敷地は二万四千平方メートル、建物面積は八千五百平方メートルで三階建てだが、ショッピングゾーンの四角い建物"セリア"と、連絡通路で結ばれた別棟の円柱ドーム状（直径約五十メートル）の建物"コラム"に分かれているのが特徴。

"コラム"は中央が吹き抜けになったドーナツ状で、セガ社ロケを中心にイベント広場、カーギャラリーなどが設置されている。

"コラム"三階フロアがすべて同ロケになっており、店舗面積は約千百平方メートル。ドーナツ状フロアを生かし、各コーナーが通路で階段部分によりうまく区分されており、BGMもコーナーに合わせてまったく異なる曲を流している。

同ロケの大きな特徴は、一風変わった装飾で雰囲気を盛り上げていることだ。例えば「SEGA」と書かれた石を持ち上げている男性の上半身の裸像、恐竜や古代トンボの化石のレリーフ、石器時代の大きな石のお金の造型、不気味なアンコウの模型、巨大な岩石、柱に巻いたブリキ板、メルヘンチックな柱や屋根の造りなどで、ギャラリーのようなAM空間づくりが施されている。

いずれもメダルゲームコーナーにて、上は不気味な光彩を放つアンコウの模型、右のお金とカーテンの造型など

下の写真は鏡張りの壁面に白い柱を設置し、中央に彫刻の像（一番上の写真）や化石のレリーフ（右）などを配して入店を誘う入口部分のようす

機械台数は約百六十台で多彩な機種構成となっている。アーケードゲーム機のコーナーには「R360」などコックピットおよびアップライト型TVゲーム機が約二十台、同社"シティタイプ"TVゲーム機二十八台、フリッパー二台、パンチングマシン二台、その他占い機など計約五十五台、カーニバルコーナーには係員付き大型機二台を中心に、スポーツ性のあるアーケードゲーム機九台、メダルゲームコーナーには多人数用八台とメカスロット十五台、TVメダル機約二十五台を設置。ファミリーコーナーに、定員十二人のメリーゴーランド（日邦産業製）を中心に定置型乗物機十三台、そして主にクレーン機などプライズマシン約三十台をずらりと並べてあるのは壮観。

利用料金は「R360」が五百円、このほかのアーケード（カーニバル含む）ゲーム機はすべて一回百円、メダル貸出しは一枚二十円（貸出機は千円で五十枚、五百円で二十五枚の二種類のみ）で、預り期限は一カ月まで。乗物機はメリーゴーランドが二百円でほかは百円。

同店の鳥越睦昭店長は、「社員四人とアルバイト四十七人（うち女性二十七人）が交替で従事しているが、乗物機での無事故に一番気を使う。なお青少年指導も心がけているが、注意を要するような少年は来ない。ロケの性格上、家族連れが客層の中心」と語る。

風営8号店、6億円投資

同ロケは風営八号店で、SCとともに朝十時からの営業だが、閉店時間はオーナー側の要望で夜十一時（SCは夜八時まで）。

一日平均入場者数は平日五百人、週末千五百人を数え、平均客単価を千円と見て月間二千五百万円、年間約三億円の売上げを目標としている。機種別売上比率はメダルゲーム機四〇%、TVゲーム機二〇%、その他アーケード機二五%、カーニバルで一五%となっており、現在まで目標達成のペースで来ているそうだ。同ロケの総投資額は六億円。

なお同SCには天満屋を中心に物販、飲食店のほか歯科、眼科、美容室、銀行など計三十一の多彩なテナントが入店している。SC全体では岡山市と倉敷市を対象に月間五十万人の利用客を見込んでいるそうだ。

上はSC「アストロパーク」の外観で右側の円形部分の3階にロケがあり、内部（左）中央は吹き抜けでフロアはドーナツ状になっている。右上は店内装飾のひとつで同ロケのロゴのイルミネーション

右は乗物コーナーの入口で太い電飾の柱を設置しメルヘンチック。下はメリーゴーランド

いずれもアーケードゲームコーナーにて、柱の上部にも彫刻がある

写真左からずらりと並んだクレーン機のフロア、プライズマシンのフロア、カーニバルフロアにて

再録　メダルゲーム場運営基準

尊重されるべき

48年12月決定基準とその比較

原　版（昭和48年12月）	ＪＡＡ・リライト版（昭和53年３月）	ＮＡＯ版（昭和57年７月）
本運営基準でいうメダルゲーム場とは、独立した営業区画で、メダルを使用して遊戯を行い、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。	**本運営基準でいうメダルゲーム場とは、メダルを使用して遊戯を行い、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。メダルゲーム場の運営に当っては、関係官庁等の指導を尊重すると共に、少なくとも次に挙げる各項目を厳守しなければならない**	**本基準でいうメダルゲーム場とは、メダルを使用して技術介入性のない遊戯を行い、その結果が同種メダルで還元されるようなメダルゲーム機械（子ども用の単純なゲーム機械を除く）を設置する営業形態のゲーム場をいう。メダルゲーム場の運営は、関係官庁の指導を尊重するとともに、次に掲げる各項目を遵守して行うこととする。**
1　賭博行為の禁止 ⓐ　直接、間接を問わず、取得メダルの財物への交換は一切しない。 ⓑ　前項の規則を、ゲーム場内の最も見易い場所に、掲示する。 **2　宣伝文及び店名の規則** ⓐ　賭博行為であるかのような誤解の生ずる恐れのある宣伝文言は、使用しない。店名についても、同様に配慮する。 **3　取得メダルの預かりの規制** ⓐ　取得メダルに対して、「預かり証」は発行しない。 ⓑ　前項のシステムをゲーム場内に掲示する。 **4　店内照度規準** ⓐ　店内照度は、床面で10ルックス以下にならないよう配慮する。 **5　営業時間** ⓐ　営業時間は、できるかぎり休日の前日を除き、日の出時より午後12時までとする。 **6　18歳未満の者の入場制限** ⓐ　保護者の同伴のない18歳未満の者は、ゲーム場内に、客として立入らせてはならない（ゲームをさせてはならない）。 ⓑ　午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内への立入りを、一切禁止する。 ⓒ　前二項の規則を、ゲーム場内に掲示する。 **7　偽貨対策** ⓐ　偽貨として使用されることを避けるため、ゲーム場で使用するメダルの直径を、30㎜以上とする。30㎜以上とすることが困難な場合には、強磁性体の材質を使用することとする。 ⓑ　前項の完全実施の期限は昭和49年12月31日までとする。 **8　使用後のゲーム機の再販規制** ⓐ　使用後のゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が、古物商の営業許可を得ているものであることとする。 **9　最低営業規模** ⓐ　一つのゲーム場に設置するゲーム機の最低規模を、20台とする。 **10　関係官庁の指導の尊重** ⓐ　営業上の諸問題につき、関係官庁より指導のあったときは、その方向に添うよう、最善の努力をする。 **11　開業届出書類の提出** ⓐ　新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。	**1　賭博行為の禁止** ⓐ　取得メダルの財物への交換など賭博行為と看做される行為は一切しない。 ⓑ　宣伝文言、店名についても賭博行為を連想するようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止しなければならない。 **2　取得メダルの預かりの規制** 取得メダルに対して「預かり証」は発行してはならない。 **3　18歳未満の者の入場制限** ⓐ　保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、ゲーム場内に客として立入らせてはならず、またゲームをさせてはならない。 ⓑ　午後11時以降は18歳未満の者のゲーム場内への立入りを一切禁止する。 **4　偽貨対策としての使用メダルの基準** ゲーム場で使用するメダルは、直径30㎜以上とするか、また強磁性体の材質を使用しなければならない。 **5　店内照度の基準** 店内照度は、床面で10ルックス以下にならないように配慮すること。 **6　営業時間の基準** 営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12時までとする。 **7　ゲーム機の再販規制** ゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が古物商の営業許可を得ていなければならない。 **8　営業規模の基準** 一つのゲーム場に設置するゲーム機等の最低規模を20台とすること。 **9　開業届出書類の提出** 新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。 **10　規制項目の掲示** 上記、1のⓐ、2、3のⓐⓑに関しては、ゲーム場で客が最も見やすいところへ掲示しておくこと。	**1　賭博行為の禁止** ⓐ　取得メダルの財物への交換など賭博行為とみなされる行為は一切しない。 ⓑ　宣伝文言、店名についても賭博行為を連想させるようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止するようにする。 **2　取得メダルの預かりの規制** 取得メダルに対して「預り証」を発行しない。 **3　18歳未満の者の制限** ⓐ　保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、メダルゲーム機械で遊戯させないようにする。 ⓑ　午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内への立入を禁止する。 **4　メダルゲーム機械の併設** 一般のコインゲーム場にメダルゲーム機械を併設するときは、できるだけ区画を分けて設置する。 **5　使用メダルの規格** 偽貨対策のため、ゲーム場で使用するメダルは、直径30㎜以上とするか、または強磁性体の材質を使用する。 **6　店内照明** 店内照度は、床面10ルックス以下にならないように配慮する。 **7　営業時間** 営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12時程度とする。 **8　ゲーム機械の再販** ゲーム機械の再販の際は、取引のどちらか一方が必ず古物商の営業許可を得ていることを要する。 **9　管理責任者** 一つのゲーム場に設置するゲーム機械等の最低規模を20台程度とし、そこに管理責任者を常置する。 **10　届出** 新たにメダルゲーム場を開設するときは、別紙様式により所轄警察署に届出をする。 **11　掲示** 上記1のⓐ、2、3のⓐⓑおよび9に関しては、場内の客が見やすい所にその掲示をする。

偶然の勝負の結果、投入したメダルなどが失なわれたり、何倍となって戻ってくるという賭けごと（ギャンブル）機能を持つ自動機械には、スロットマシンなど払い出し機能を備えつけるものから、近年ではクレジット表示にとどまり自動払い出し機能を持たないものまで幅があるが、刑法で規定する賭博に使用される例が後を絶たない。一方、賭博などの問題点を極力解消した上で、これらギャンブル機を設置、運営する「メダルゲーム場」は出現してからすでに十五年以上経った。

メダルゲーム場が全国的に急増した昭和四十八年十二月、当時の全日本遊園協会（JAA）の健全娯楽推進委員会（中西昭雄委員長）とメダルゲーム協議会（中村雅哉代表幹事）は、警察庁・防犯課の指導のもとに「メダルゲーム場運営基準」を作成、制定した。この「基準」はメダルゲーム場を正しく運営するための、画期的なガイドラインとなった。

警察庁は全国の警察本部に通達し、メダルゲーム場の正しい運営に理解を示していた。しかし、この「基準」はそれほど守られず、警察庁は業界側にしばしば警告していた。このため全日本遊園協会のオペレーター部会は違法営業撲滅など訴えていたが、子ども用メダルゲーム機とアーケード／メダルゲーム場併設基準の両方が否定された段階で初心に帰り、五十三年春に「リライト版」を作成、従来の「基準」より、わずかながら厳しく守っていく方向を打ち出した。

そして全日本遊園協会は五十五年末に解散、日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）が「基準」を引き継いだ。NAOは五十七年七月に「基準」を改訂、子ども用メダルゲーム機、併設を容認する方針を示した。この「NAO版」は、当初の「基準」の精神から大幅に後退する内容となっている。

その後、ゲーム場は遊技機賭博、少年非行の温床になるおそれがあるとみなされ、五十九年八月、風俗営業として新たに規制対象となった（施行は六十年二月）。新風営法では警察許可の対象として、営業者に対し厳しい規制を課しており、営業所の場所、営業時間についても定めているほか、「メダル等の預り書」発行も法律で禁止している。しかし、十八歳未満の者がメダルゲーム機で遊ぶことについては何ら定めていない。

「メダルゲーム場運営基準」は、この業界が初めて作った自主規制としても大きな意義があるが、未成年がメダルゲーム機で遊ばないよう配慮するという考えなど、今なお尊重すべき内容がある。オペレーター団体はこれらについて検討してよい、と思われている。

2つのストーリー、スゴロクモードを一挙に搭載。

●厳選されたクイズ、豊富な問題数で手ごたえ十分。●動く、しゃべる。迫力のビジュアルシーン多数、イベント続出。●ドラマチックなストーリーモードは2話から選択。テンポのよいシナリオと場面展開でプレイヤーを魅了します。●2人で競うことのできるスゴロクモードは、これまでにないスリリングなゲーム進行。

リアルな街で多彩な日米喧嘩技が炸裂。

●簡単操作で多彩な喧嘩アクションが自由自在。●マイ・キャラを3タイプ用意し高インカムを持続。●繁華街や地下街、ウォーターフロントなどリアルに再現した斬新なステージ構成。●敵の武器を奪っての反撃、アイテム、ボーナスステージの出現によりプレイヤーを飽きさせないゲーム展開。

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION
大 阪 本 社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8 TEL. 06(338) 7007 FAX. 06(338) 7150
営 業 本 部 〒144 東京都大田区東蒲田2-2-12 TEL. 03(3733)1122 FAX. 03(3733)1139
18-8 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:523 6785 SNKCOJ.

2020年スーパーベースボール

2P対戦プレイ可能

●従来の野球ゲームにない未来感覚あふれるグラフィックとハデな演出。●個性的なスター揃いの全12チーム。女性のみ、ロボットのみのチームあり。●わかりやすい新ルールでスケールアップ。ファウルゾーンを最小に設定しスピーディーな試合進行。●戦力強化が可能な賞金制を採用し、継続性アップ。

続々登場、ネオ・ジオソフト

低価格ソフトで好評「ネオ・ジオMVS」。今後も販売価格26,000円～最高36,000円を上限に高インカムゲームをご提供します。

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

電子ダーツゲーム

世界大会に五千人参加

アラクニッド社による第6回ブルシューター

電子ダーツゲーム機メーカー、米国アラクニッド社（本社イリノイ州ロックフォード、ウィリアム・ワード社長）は、同社の電子ダーツ機「イングリッシュ・マークダーツ」を使用したダーツ競技大会を毎年開催しているが、今年もシカゴ郊外に各地予選など勝ち抜いてきた選手が集まり、世界一の座を争った。

これは「ブルシューター・ワールド・チャレンジ・オブ・チャンピオンズ」と呼ばれるダーツ世界選手権大会で、今回が六回目。五月二十四―二十七日、ハイアットリージェンシー・オヘアで開かれた。大会に参加したのは、国内四十二州と外国（七ヵ国）からの四千九百九十二人で、これまでの最高を記録した。競技用に百八十台の電子ダーツ機が設置された。

競技種目はプロシングル、メンズ・ダブルスなど八種。昨年の夏以来米国各地（十六地区）で競技が進められてきた。またカナダ、英国、ドイツ、スペイン、日本などからも参加、国際競技も行なわれた。

初日の夜に開かれ国際競技では、ヨーロッパカップをウェイン・ローバー氏らオールスターチームが五年連続して獲得した。一方パシフィックカップはアラクニッド社チームが手にした。

この夜、「ミス・ブルシューター・コンテスト」が開かれた。これは同社の月刊「ブルシューター」に登場する、〝ミス・ダーツ〟の中から選ぶもので、アラバマ州のローナさんが〝女王〟となった。

二日目からは真剣な競技が続き、とくにプロシングルでは一位王座をめぐる決勝が熱戦となった。その結果、オハイオ州のトニー・ペイン氏がチャンピオンとなり、アイオワ州のスチーブ・アームストロング氏が二位に甘んじることになった。アマチュアのメンズ・シングルではマサチューセッツ州のラリー・バトラー氏が、ウーメンズ・シングルではカリフォルニア州のサンディ・フランツさんがそれぞれチャンピオンになった。

MVP賞はトニー・ペイン氏とサンディ・フランツさんにそれぞれ贈られた。アラクニッド社では毎年こうしたトーナメントを開催しており、こういうイベントを通じて同社製品のユーザーを確保していることが広く知られている。

写真は「第6回ブルシューター」にて、右上の写真は競技会場のようす。左上の写真はトニー・ペイン氏（右）とアラクニッド社のビル・ワード社長。右下はダーツ機にちなんだ〝ミスコン〟入賞者。左下は女性第1位となったサンディさん（左）ら

ディズニーランドの

大規模拡張構想

「ウェストコット」を含む

米国のウォルト・ディズニー社（本社カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー会長）は五月九日、ロサンゼルス郊外にあるディズニーランドの大規模な拡張構想を発表した。同社は昨年七月に、ロングビーチに海洋型遊園地「ポートディズニー」を建設する構想を発表しているが、どちらの建設を進めるか年末までにも決定するとのこと。

ディズニーランドの大規模拡張構想の中心となるのは、ディズニーワールド（フロリダ）にあるエプコットセンターをモデルにした「ウェストコットセンター」。宇宙開発、生物学、環境保護などをテーマとするパビリオンで構成され、中心にエプコットセンターと同様の「スペースシップ・アース（宇宙船地球号）」が設けられる。この「ウェストコット」は、現在のディズニーランド前の大きな駐車場に建設する考え。そのためもっと用地を広げる必要がある。

現在のディズニーランドの敷地は約七十三万平方㍍しかないが、隣接地を買収することで二・六倍の約百九十万平方㍍に拡張する。「ウェストコット」のほかに設けられるのは次のとおり。

①テーマ・リゾートホテルの新設＝「ディズニーランドリゾート」、「マジックキングダム」、「ウエストコット・レイクリゾート」の三つを新設するほか、既存のディズニーランドホテルを増築する。②ディズニーランドセンター＝二万四千平方㍍の人工湖の周りでショッピングと食事が楽しめる。③ディズニーランドプラザ＝輸送の中心となる公共広場。④ディズニーランドボウル＝五千人収容の野外劇場。⑤立体駐車場＝二万八千台収容。

このディズニーランドの大規模拡張構想の総予算は三十億ドル（約四千二百億円）。実施することになっても完成まで六年かかる。同社では、ディズニーワールドと同様に、ディズニーランドが一日だけ訪れるテーマパークでなく、二、三日楽しめる滞在型テーマパークになる必要がある、としている。

なおパリ郊外に建設中の欧州初のディズニーランド「ユーロディズニーランド」は、九二年四月十二日にオープンする見通しとなった。

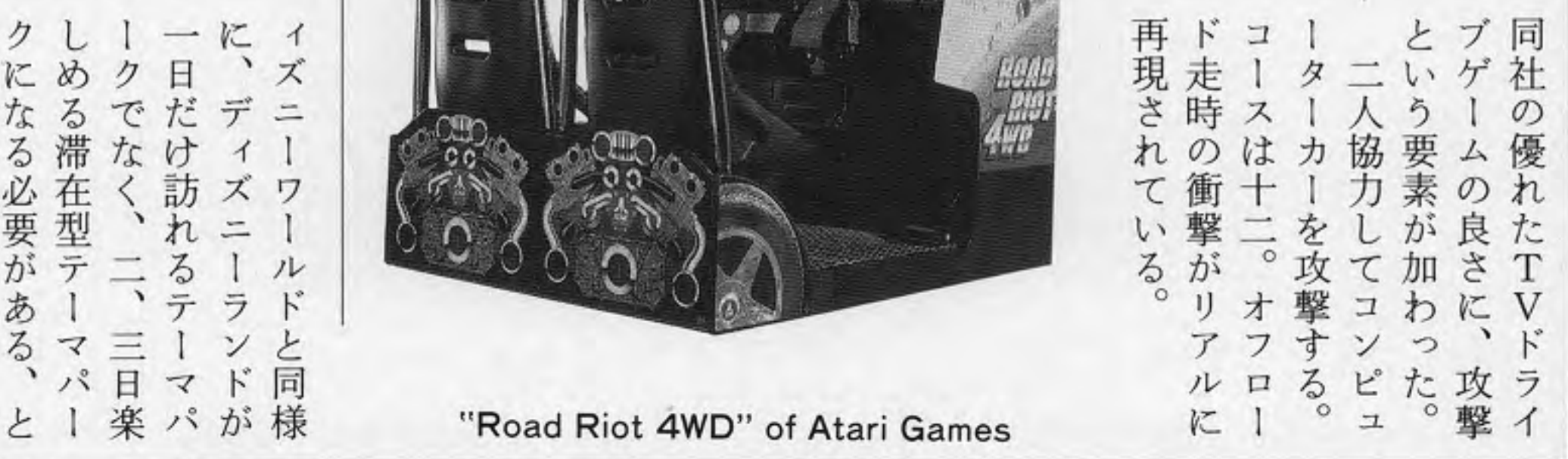
アタリゲームズ新作

衝突に攻撃加え

「ロードライアット4WD」

米国アタリゲームズ社（本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長）はこのほど「ロードライアット4WD」の出荷を始めた。これは四月下旬に開かれた同社ディストリビューター会合で発表されたもので、闘いながらレースを競うTVバギーカー・ドライブゲーム機。

ロールバーをあしらったユニークなキャビネットの同機は一―二人用。プレイヤーの操作にはアクセルなどのほか、引き金ボタンが付いている。

同社の優れたTVドライブゲームの良さに、攻撃という要素が加わった。二人協力してコンピューターカーを攻撃する。コースは十二。オフロード走時の衝撃がリアルに再現されている。

"Road Riot 4WD" of Atari Games

香港 **Bondeal Charts** 九龍

6/8	6/1	機種名（メーカー名）	週数
トップ10ビデオゲーム			
1	1	ストリートファイターII（カプコン）	15
2	2	ガンフォース（アイレム）	7
3	4	パワースパイクス〔スーパーバレー91〕（ビデオシステム）	5
4	3	ホットショット（ストラータ）	10
5	9	スーパーパン（ミッチェル）	29
6	7	コラムス（セガ社）	4
7	8	バットマン（アタリゲームズ）	4
8	―	パッシングショット（セガ社）	113
9	10	サイクルウォーリアーズ（辰巳電子）	15
10	6	サンダーゾーン（データイースト）	4
トップ5完成品ビデオ			
1	1	ハードドライビング（アタリゲームズ）	111
2	2	シスコヒート（ジャレコ）	22
3	3	ビッグラン（ジャレコ）	70
4	5	スーパーハングオン（セガ社）	197
5	4	F15ストライクイーグル（マイクロプローズ）	10

予定の小間数すでに売切れ

AMOA91

今年の米国AMOAエキスポ91は九月十二―十四日、ラスベガスのコンベンションセンターで開かれるが、もうすでにブース（小間）は売り切れたとAMOAは発表した。

五月下旬、予定の七百二十小間を百五十五社で埋めており、会場拡張が検討されているとのこと。

話題のマシン

アクション、シューティング、パズルの
ゲーム3種選択
カプコンのCPシステム第15弾「ワンダー3」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から同社〝CPシステム〟第十五弾として、三種類のゲームを一つの同システム基板に収めた「ワンダー3」が、七月上旬発売となる。

これはアクションゲーム「ルースターズ」とシューティングゲーム「チャリオット」、パズルゲーム「ドンプル」の中から、プレイヤーがプレイしたいゲームをレバーとボタンで選択するもの。三種のゲームを従来の同システムのROMに収めており、考え方としては三種のゲームモード選択のような形式だが、これはモードではなく別のゲームになっているのが特徴で新しい発想と言える。

主なゲーム内容は次のとおり。八方向レバーと二つのボタン（「ドンプル」のみ四方向とボタン一つ）を操作する。いずれも二人同時プレイも可能。

「ルースターズ」はジャンプしながら妖怪を銃で倒し、空を自由に飛び回れる乗物〝チャリオット〟を手に入れる。火炎や冷気、追従弾での攻撃ができるオプションも。

「チャリオット」は「ルースターズ」の続編で、主人公は同じ。入手した〝チャリオット〟を装着し二種類のショットで敵を倒す。以上二ゲームとも横スクロール画面。

ルースターズ

チャリオット

ドンプル

「ドンプル」は前述のゲームとはまったく異なり、ブロックを倒して敵をつぶしていくコミカルゲーム。固定画面で六十四パターンある。果物を取ったり同じブロックを並べると高得点。いずれもゲームは持ち人数制。基板販売のみでOP価格十九万八千円。

奇妙な敵が多数登場
魔法世界で戦い
UPL「ブラックハート」基板

TVシューティングゲーム機「ブラックハート」が、㈱ユーピーエル（本社栃木県小山市、鷲谷晴美社長）から五月下旬発売となった。

これは魔法世界での戦いをテーマとしたもので、侵攻を開始した黒魔法軍の独裁者タラニスに対し、黒魔術師のジルとジャンヌが平和を求めて戦う、というもの。幻想的な背景の中、異様なキャラクターが多数登場し奇妙な雰囲気の画面だが、ゲーム自体は横スクロールのオーソドックスなシューティングものだ。八方向レバーと二つのボタンを操作する。二人同時プレイも可能。

プレイヤーは竜に乗って飛び回り、竜が吹き出す火炎（前方と扇状の二タイプの発射）で敵を倒す。妖精を仲間にするとパワーアップ。金貨を集めると1UP。持ち人数制。基板販売のみでOP価格十三万八千円。

ブラックハート

本欄掲載の機械の価格は、すべて「外税方式」によるもので、消費税は含まれていない。

データイースト・ピン
カメ忍者テーマ
第12弾「ティーンタートルズ」

米国の人気キャラクターを採用したフリッパー「ティーンエイジ・ミュータント・ニンジャ・タートルズ」が、データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から七月八日発売となる。

これは同社〝ピンボール〟第十二弾となるもので、同社では略称を「ティーンタートルズ」としている。バックガラスには〝カメ忍者〟の活躍が描かれ、前作に続いてドットマトリクスによるディスプレイを設け、カメたちが走るようすやメッセージを表示。上部パトライトと高得点に点灯するランプも設置。プレイフィールドには立体交差となっている高架レーンを設置。

左右の三つのターゲット完成後、右上ホールにボールを入れると三個のマルチボールプレイとなり、この間にジャックポットのチャンスがある。また文字TURTLES完成で百万点、さらに一千万点獲得も。一定条件で得られるアイテムの変更も可能。メンテ用部品付きで定価六十二万円。

ティーンタートルズ

幼児用の車乗せ
ホープの「ちびっこカーキャリア」

定置型乗物機「ちびっこカーキャリア」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から三月以降発売となっている。

これは車を運ぶ陸送トラックをモデルにしたもので、荷台にディスプレイとして幼児用のペダル走行式自動車を二台積んでいるのが特徴。レバーで両サイドのランプが点灯。ボタンで音声が流れホーンも鳴る。車体は緑を基調とした配色で、幅九八㌢、長さ、高さとも一七〇㌢、二人乗りで定価九十万円。

ちびっこカーキャリア

話題のマシン

東亜プラン製パズルゲーム
ブロックを消す
テクモから「テキ・パキ」基板

㈱東亜プラン（本社東京、清本吉行社長）開発によるTVパズルゲーム機「テキ・パキ」が、テクモ㈱（本社東京、柿原孝社長）から六月下旬発売となる。

これは落ちてくるカラーブロックをレバーとボタンで操作し、下部で同じ色のブロックを五個以上つなげて消していくゲーム。ブロックのつながり方は縦横斜め一列はもちろんのこと、一列でなくても角さえくっついていればどんな形でも消すことができるのが特徴。二人同時プレイ、途中参加も可能。

レバー（左右と下方向のみ使用）で落下ブロック（必ず三個がL字形になっている）を移動し、ボタンで左回りに回転させながら、落としたい場所に落とす。レバー下方向で速く落ち高得点。五個以上同じブロックがつながると爆発して消え、上にブロックがあれば下がってきて、消えた個所を埋める。色は八種類（面が進むと増える）だが、どの色にも使える〝スマイリーブロック〟も出現。また五個並べると画面内のブロックがすべて爆発して消える〝バクダンブロック〟もある。一回の落下で二色以上のブロックを消すと高得点。面が進むと落下速度も変化。横八列、縦十段がすべて埋まるとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十三万八千円。

テキ・パキ

セガ社TVゴルフ「ダイナミックCC」
ショットの実感
体感空中戦ゲーム「ストライクファイター」も

TVゴルフゲーム機「ダイナミックCC（カントリークラブ）」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から六月下旬発売となる。また同社からコックピット型体感TVゲーム機「ストライクファイター」が、六月中旬発売となった。

ダイナミックC.C.

「ダイナミックCC」は同社〝システム24〟第九弾となるもので、ポリゴン処理によるコース状況のリアルな画像、網状のワイヤーフレームによるグリーン上の微妙な起伏や傾斜の表現、キャディーによるアドバイスときめ細かいデータ表示をもとに本格的なショットができることなどを特徴としている。ダイヤルスイッチと二つの押しボタンを操作する。

まずコース全体、グリーン状況、ドライバーショットの打ち方などについて説明があった後、クラブ、ショット方向、スタンス、タイミングを決め風向きを考慮しショット。タイミングが合うとボールが画面一杯にズームアップ後、ボールを追跡。落下時に飛距離と残りを表示。続いてセカンドショットも距離、方向、スピンのかけ方を考えて行なう。グリーンではカップ周りがクローズアップされ、ボールの入り方がリアルに表現される。持ちボールがイーグルで二個、バーディで一個増え、なくなるとゲーム終了。操作盤付き基板キットでOP価格十六万八千円、同ROM基板キット（七月中旬発売）OP価格七万八千円。なお同ゲームに限り、交換用のフロッピーキットのみの販売はない。

「ストライクファイター」は同社「G―LOC」のグレードアップ版で、タイマー制限をなくしラウンドクリア制にしたこと、誘導ミサイルやバルカン砲の弾数制限やアフターバーナーの使用制限もなくなり無制限に使えること。またロックオンが素早くできるようになりリズミカルな攻撃が可能となったこと、スピード感が増したこと――などが特徴。このことによりマニア向けから一般向けのゲーム内容になった。このほかの基本的なゲーム内容は「G―LOC」と同じ。キャビネットも20㌅TVモニター使用、幅一二〇㌢、奥行一八〇㌢、高さ一八七㌢で同様の仕様となっている。OP価格百三十八万円。

ストライクファイター

TVゲーム機キャビネット
可動式の説明板
タイトーから「カナリー」

TVゲーム機キャビネット「カナリー」が、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から六月二十五日発売となった。

これはミディ型で25㌅TVモニターを使用。上部に取り付けるインストラクションシート用プレートが大型で、設置状況に応じ左右へ移動させることができるのが特徴。なおオプションにより、TVモニターの縦横回転機構と、プリペイドカードシステム（操作部分の左下にカード差込口を取り付ける）を付加することも可能。前面はカラー樹脂を使用しソフトな感じに仕上げてある。カラーは青と緑の二色、デザインは上部スピーカー部が少し違う二種類を用意。幅六六㌢、奥行八〇・五㌢、高さ一二八㌢。OP価格十九万八千円。

カナリー

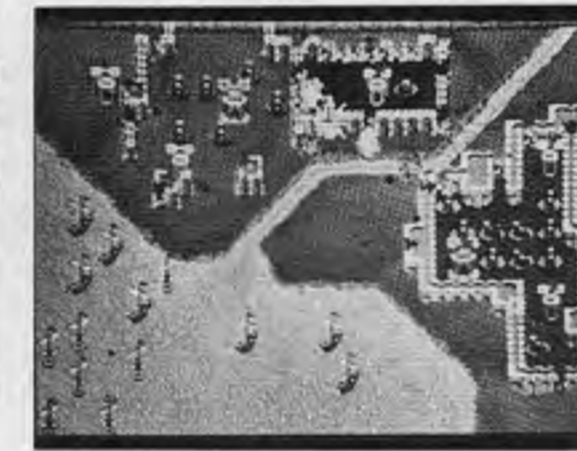
総目録 No.68

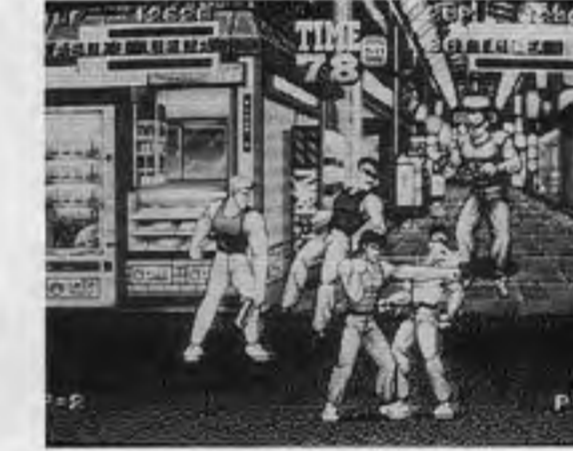
本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点で⓪明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶フリッパー、❷ＴＶゲーム機、❸アーケードゲーム機（プライズマシンを含む）、❹乗物機、❺その他に分類、それぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については、画面の写真だけにしました。

スーパーピンボールアクション
ＴＶフリッパーゲーム機。４種のプレイフィールド（ステージ）があり各フィールドへワープもできる。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【テクモ】No.401

STG
ＴＶ空中戦ゲーム機。２人同時プレイも可能で２人の戦闘機が合体し強力な攻撃を展開できる。基板販売のみでＯＰ価格15万８千円。【アテナ／テクモ】No.401

ファンハウス
米国ウィリアムズ社製フリッパー。トリックを設けた遊園施設がテーマ。動く人形の顔、２つのプランジャー付きなどが特徴。定価62万円。【タイトー】No.403

レーシングビート
２人用コックピット型ＴＶドライブゲーム機。Ｆ１レースでタイヤ交換やピットインなどもできる。通信機能で２台まで接続。定価185万円。【タイトー】No.402

ランパート
米国アタリゲームズ社製ＴＶゲーム機。中世ローマでの領土争いをテーマとした異色戦略ゲーム。基板キット販売のみでＯＰ価格18万８千円。【ナムコ】No.402

ラギ
〝ネオジオＭＶＳ〟ソフト。コミカルアクションゲーム。木の葉で叩くなど攻撃方法がユニーク。カセット定価２万８千円。【アルファ電子／ＳＮＫ】No.402

バーニングファイト
〝ネオジオＭＶＳ〟ソフト。リアルに表現された大阪の街で展開する格闘ゲーム。30種近くの技を駆使できる。カセット定価３万３千円。【ＳＮＫ】No.402

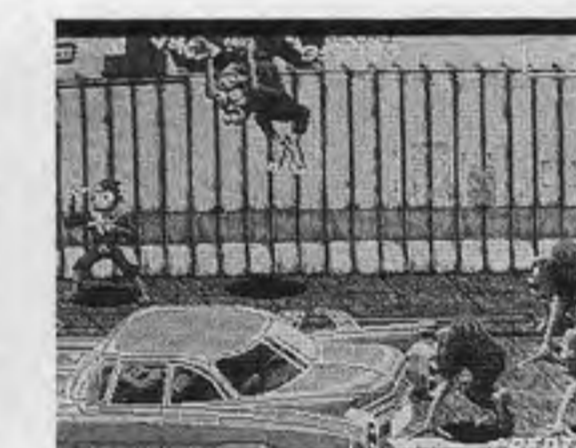
嗚呼栄光の甲子園
高校野球大会をテーマとしたＴＶ野球ゲーム機。同社〝Ｆ２システム〟第14弾。３イニング制。基板定価18万８千円、サブ基板８万８千円。【タイトー】No.401

ゴルフィンググレイツ
ＴＶゴルフゲーム機。独自の画像処理による３Ｄ形式の画面展開に特徴がある。コントローラ一付き基板販売でＯＰ価格16万８千円。【コナミ】No.401

クラッチヒッター
〝システム18〟対応プロ野球ゲーム。球団、選手など実名で表記し公式データを使用。基板定価19万７千５百円、ＲＯＭキット９万円。【セガ社】No.404

コットン
ＴＶコミカルシューティングゲーム。女の子の魔法使いがほうきに乗って飛び回り敵を倒す。基板販売のみで定価12万２千５百円。【サクセス／セガ社】No.403

クイズ大捜査線
〝ネオジオＭＶＳ〟ソフト第18弾。クイズゲームで物語を進めるモードとコマを進めるスゴロクモードから選択。カセット定価２万６千円。【ＳＮＫ】No.403

アタックス
米国レーランド社製ＴＶゲーム機。陣取り盤ゲームを内容とし、相手と交互にマス目をコマで埋めていく。基板販売でＯＰ価格16万８千円。【カプコン】No.403

ニンジャキッズ
〝Ｆ２システム〟第15弾。忍者アクションゲームでキャラクターの派手なリアクション場面も。基板定価18万８千円、サブ基板８万８千円。【タイトー】No.402

スーパーバレー 91
ＴＶバレーボールゲーム。「スーパーバレーボール」をグレードアップし女子チームを追加。基板販売で定価17万８千円。【ビデオシステム／タイトー】No.402

はたらきものタクシー
タクシーをテーマとしたプライズゲーム機。動物の絵と数字の回転盤を止め一定得点以上でカプセルが払い出される。定価38万５千円。【カトウ製作所】No.401

パラダイスアレイ
硬貨作動式のカーニバル用ガンゲーム機。３人用。景品を吊るしたテープに弾で穴を開け、テープが切れると景品が落ちる。定価375万円。【タイトー】No.401

ノアノア
４人用クレーン機。菓子類、カプセル、ねいぐるみなど一定サイズ以下のものなら混ぜて入れることができるのが特徴。定価99万７千円。【タイトー】No.401

サンダーゾーン
ＴＶ戦闘アクションゲーム機。戦闘のプロがテロリスト軍団を特殊兵器も使い倒す。基板販売のみでＯＰ価格16万８千円。【データイースト／ナムコ】No.404

クイズ三国志
ＴＶクイズゲーム機。正解しながら中国の戦国時代での国盗りゲームを進めていく。正解ノルマ制を採用。基板販売のみでＯＰ価格13万円。【カプコン】No.404

ファンタズム
ＴＶコミカルアクションゲーム。同社〝メガシステム１〟第11弾。幽霊が敵に乗り移って攻撃。基板ＯＰ価格16万８千円、ＲＯＭ７万８千円。【ジャレコ】No.404

話題のマシン

（第401号～第404号）

メロディペットミニ首長・キリン
ぬいぐるみ交換式の歩行タイプバッテリーカー。首が長いキリンをデザイン。歩行速度は毎分15ｍ。音楽２曲付き。２人乗りで定価86万円。【トーゴ】No.401

メロディペットミニ首長・馬
ぬいぐるみ交換式の歩行タイプバッテリーカー。同社〝メロディーペットミニ〟に首の長い動物を採用。２人乗り。定価86万円。【トーゴ】No.401

ジャンボタワー
プライズマシン。５層ターンテーブル式。各層で料金設定が異なり、プレイ回数の変更も可能。２人用。ＯＰ価格68万円。【大平技研／カワクス】No.403

１BOXパトカー
定置型乗物機。カセット差込み式カーステレオ、ラジオスイッチ、マイクなど多彩な遊び付き。サイレン、走行音も。３人乗りで定価98万円。【真砂工業】No.402

チビッコ 110
パトカーをオープンカーのデザインにしたバッテリーカー。ハンドルは左に付いている。サイレン、エンジン音付き。２人乗りで定価42万円。【ホープ】No.402

ミニ消防車
定置型乗物機。同社「ミニポリス」と同仕様だが、デザインを消防車にしたもの。側面にはハシゴなどのイラスト付き。定価52万円。【ホープ】No.401

ミニポリス
定置型乗物機。コンパクト設計で２人乗り。ハンドルは２つ設置。メロディーが流れレバーで擬音が出る。ランプも点滅。定価52万円。【ホープ】No.401

カボチャの馬車
同社「ドリームパンプキン」を１本のセンターレール上を走る走行式乗物機にしたもの。回転半径１ｍ。14mレールとのセット定価240万円。【トーゴ】No.401

ドリームパンプキン
カボチャをメルヘンタッチの馬車としてデザインした定置型乗物機。メロディー３曲付き。音声、ホーンが鳴る。４人乗りで定価140万円。【トーゴ】No.401

フライングファイター
戦闘機をデザインした定置型乗物機。レバー操作で機体が左右へ傾く。レーダーや爆撃ボタンなどの遊び付き。２人乗りで定価145万。【トーゴ】No.404

クラウス号
レール走行式乗物機。欧州の昔の同名汽車をリアルにデザイン。横揺れしながら走る。機関車と２人乗り客車で定価106万円。【朝日エンジニアリング】No.403

ファンタジックハウス
定置回転式乗物機。メルヘン調の家の中に２人ずつ向かい合って座る（４人乗り）。回る絵、３種類の音声、クラクション付き。定価98万円。【ホープ】No.403

パオパオエレファント
サーカスをテーマとした定置回転式乗物機。ワゴンを乗せたゾウと玉乗りをするピエロがテントの周りを回転。３人乗りで定価170万円。【トーゴ】No.403

森のタクシー
定置型乗物機。クラシックカーをデザインし、窓にウサギとクマを配置。走行位置をランプ表示する地図も設置。３人乗りで定価84万円。【昭和鉄工】No.402

じゃじゃまる君
定置型乗物機。テレビ番組「にこにこぷん」のキャラクターを採用。同番組の音楽やキャラクターの音声が出る。２人乗りで定価80万円。【トーゴ】No.402

総目録索引

MVS-U4
〝ネオジオＭＶＳ〟用ミディ型キャビネット。ソフト４本を搭載できる。25インチブラウン管使用。ソフト４本付きで定価53万円。【ＳＮＫ】No.404

MVS-U2
〝ネオジオＭＶＳ〟用のミディ型キャビネット。25インチブラウン管使用。２本のソフトを搭載可能。ソフト２本付きで定価48万円。【ＳＮＫ】No.403

ファンタジックサーカス
定置回転式乗物機。ピエロの周りをゾウと玉乗りをするクマが上下動しながら回転。ボタンで３種類の音声が出る。２人乗りで定価142万円。【ホープ】No.404

テレビ中継車
定置型乗物機。ＬＥＤ式野球ゲーム付きで、潜望鏡とマイクにより外部へ野球中継するという遊びができる。３人乗りで定価98万円。【真砂工業】No.404

まるちかめらあいず　MULTI CAMERA EYES　No.157

泥濘と閉塞〈6〉

鎌先英太郎

作品を発表する側の人たち、メーカーの側の状況についてみてきたことが、作品を享受する側の人たちについても同様であると言えそうだ。

プロとアマの垣根が毀れてしまい、この区別がつかないというよりも混沌たる状態になってきてしまった。

道を走る自動車と言えばよいのか、それとも道を埋める自動車といった方がより適切なのではないのじゃないかとさえおもわれるほど、今やわが国では自動車が花盛りである。

今からほんの数十年前、昭和三十年代の話になるが、乗用車とカラーテレビと一戸建住宅（阪急が豊中の梅花高校の近くで約百坪の土地に建坪約四十坪ぐらいの住宅をつけて九十万円で分譲していた）の価格がほぼ同じであった。

その頃アメリカのミステリーを読むと、今のわが国における自動車に対する感じのように、ごく気軽に郊外の各家庭が自動車を二台、三台と所有していて家族がそれをいとも容易に乗りこなしている。そういう話に衝撃をうけ、これはあくまでも世界一の富を誇るアメリカだからこそ出来る話で、自分たちは一生こういう自動車社会とは関係なしの生活を送ることだとばっかりおもっていた。

それが今では大学生がアルバイトに励めば自動車を入手出来るような時代になった。

そうでなくても狭い国土の巷は自動車で溢れかえっている。

これだけ車が多いのだから、他の製品、あるいは他の現象と同じように車のメーカーの乱立状態が生じてもよさそうなものだが、車のメーカーの数は子供でも言えるぐらいのごく限られた数のものしかない。

石山修武の『現代の職人』の中でそういうことにも触れていて納得出来た。

現代の職人の一人、高田克伸さんは月産一台のペースでカスタムカー、「ダットシン」を市場に送りこんでいる。

——高田さんの「ダットシン」が何よりも現代そのものに価値があるのは、それが既製品の商品との混成品であることだろう。このことは実は高田さんにとって不本意なことであるかも知れない。「ダットシン」のベースをダットサントラック七二〇ロング、一六〇〇CCの一トン積みのものを使用しているのは、運輸省陸運局の車検を通すことの方便であったのかも知れない。法律に明記してある車の保安基準が五三条、約二〇〇項目あり、それを個人の力で全てクリアーするのはほとんど不可能で、面倒な作業と大がかりな試験装置が必要だからである。つまり、実質的に日本では大メーカー以外が新しい車を作ろうとしても、それは不可能なことなのだ。

特に、高田さんのように、自分の想うままなカスタムカーを作って、それを商品として市場に送りこみたい、他人に手渡したいと考える人間にはほとんど超えることが絶望的な高い壁なのである——

約二〇〇項目の保安基準の検査があるのにしては、よく欠陥車が市場に出てくるものだとおもわぬのでもないけれど、コトはそういうことになっているようだ。

あまりの車の多くなってゆく速度のはやさに驚いた人が、あれは尋常なことではない、深夜自動車同士で交合交接して自動車が子どもを産んでいるのに違いないとエッセイに書いていたのがもう可成前のことである。

自動車についてはもうここまでくれば後は意識革命の問題を残すのみで、意外にイデオロギーは別のこととしても実質的には『共産党宣言』の社会に近づいてしまっているのではないかとおもわれる。

確かに量の問題は質の問題をさえ変えてゆくのである。

これだけ狭い道に、これだけ沢山の車が溢れかえって、もはや収拾がつかなくなる一歩手前まできてしまっているのだから、私の自動車だとか貴方の自動車だとかという区別をなくしてしまって、道にある自動車は必要な人が行きたいところまで自由に乗ってゆけるようにすればいいのではなかろうか。そうすればタクシーの合い乗りと同じように同方向への同乗者も自ずから出てくるようになるのではないか。あのきまったシーズン毎に高速道路（？）で起きる渋滞にしても、私の車に私の家族を乗せて走らなければならないという意識が、車の数だけを無闇矢鱈と増やして渋滞を増やしているのだから、私の車という垣根をとっぱらってしまえば案外十台の車が二、三台の車に圧縮されるようになるのではないかなという感じがする。

ま一方で言うは易く行うは難しである。小さい技術的なことをつめてゆくのにも大変であろうし、意識の変革も我利我利亡者のなれのはてが今のわが国のこのような動きがとれない自動車会社をうみだしたのだから、そう容易に一朝一夕にコトは運ばないというのも正論であろう。しかしこれだけの自動車の量については、何かを質的に変えてゆかなければ対処してゆけないということも確かな方向づけである。

一つ大きな風穴が開いてしまえば、多くの人は風通しがいい社会生活に越したものはないとおもうようになるのに違いない。

今あまり書かなくなってしまって淋しいおもいがする作家吉行淳之介のエッセイで、吉行が辿り着いた究極の男女関係を開示した社会がそっくりそのまま、マルクス、エンゲルスの『共産党宣言』の消滅した家族にぴったりと重なっているので驚いたことがある。吉行自身はまだ未読だとおもうが、自分が考えつめた結果について真逆そういう先行者がいたとは夢にもおもったことがないのにちがいない。これも量の変化、吉行の豊富な男女間の大人としての経験が質的な変化をよびこんできたひとつの例である。

家族が消滅して子どもは共同体で育てることになれば、問題の出生率についてもあっという間に回復してゆく。

この救いがたい泥濘と閉塞からぬけ出すためには、まずどこか手近なところから風穴を開けてゆかねばならない。

ワニワニパニック

激打勝負の体汗マシーン

仕様
- 寸法：W1,130×D850×H1,450(㎜)
- 重量：130kg
- 消費電力：144W
- ▽91-38011(直流電源装置使用)

ノックダウン'90

一発勝負の熱血マシーン

仕様
- 寸法：W810(柵取付時1,120)×D1,100×H1,790(㎜)
- 重量：95kg
- 消費電力：41W
- ▽91-42948

ニュースウィートランド

あい変わらず、好感度ナンバー1！

仕様
- 寸法：W1,380×D1,380×H1,180(㎜)
- 重量：130kg
- 消費電力：61W
- ▽91-42375

ブルちゃんのもっとたべたいワン！

簡単だけどムズカシイ？ それが高インカムの理由(わけ)

仕様
- 寸法：W640×D740×H1,465(㎜)(看板含む)
- 重量：70kg
- 消費電力：48W
- ▽91-34315(直流電源装置使用)

好評発売中!!

通信機能付 第5弾!!

FINAL LAP 2SD

ファイナルラップ 2スタンダード

インカム・ランキングぶっちぎり独走中！

年内発売予定
FL3(仮称)開発順調!! 新コースも決定しました。

仕様
- 寸法：W1,230×D1,610×H1,850(㎜)
- 重量：200kg
- 消費電力：175W
- ▽95-3991

※最高4台8シートまで接続可能です。

ちびまる子ちゃん みんなあそぼう！

仕様
- 寸法：W640×D735×H1,490(㎜)(看板含む)
- 重量：70kg
- 消費電力：48W
- ▽91-34315(直流電源装置使用)

ちびまる子ちゃん 景品セット

- 松 ￥26,800円(1,030個)
- 竹 ￥22,800円(75φカプセル230個)
- 梅 ￥15,800円(75φカプセル230個)

※写真は「松セット」です。

©S.M／C／N.A 1990

※表示価格は消費税抜きの価格です。

伝統工芸品

しあわせの素「純金箔セット」

100個入り ￥29,800円

仕様
小瓶サイズ：42×23(㎜)

内容
純金箔(最上級一号金箔)
純度 97.66%
重量 約23㎎

※仕様は予告なく変更される場合がありますので、予めご了承下さい。

「遊び」をクリエイトする――株式会社ナムコ

本社 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL 03(3756)2311(大代)
販売部(東京) 〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL 03(3756)2311(大代)
(大阪) 〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL 06(338)3511(代)
(福岡) 〒812 福岡県福岡市博多区比恵町20-23 TEL 092(474)5605(代)

JULY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ストリートファイター II（カプコン） Street Fighter (Capcom)	8.30
❷	–	クイズ三国志（カプコン） Quiz–Romance of The Three Kingdoms* (Capcom)	7.38
3	3	スーパーバレー '91（ビデオシステム） Power Spikes (Video System)	7.36
❹	6	クラッチヒッター（セガ社） Clutch Hitter (Sega)	7.35
❺	7	ハットトリックヒーロー（タイトー） Hat Trick Hero [Football Champ] (Taito)	6.89
6	2	ウルトラマン（バンプレスト） Ultraman (Banpresto)	6.84
7	4	サンダーゾーン（データイースト） Desert Assault [Thunder Zone] (Data East)	6.82
8	5	ゆうゆのクイズでＧＯ！ＧＯ！（タイトー） Quiz by Yu Yu* (Taito)	6.79
9	8	バーニングファイト（ＳＮＫネオジオ） Burning Fight (SNK)	6.63
❿	–	ガンフォース（アイレム） Gun Force (Irem)	6.50
11	10	クイズ殿様の野望（カプコン） Quiz Lord's Adventure* (Capcom)	6.45
12	12	雷電（セイブ／テクモ） Raiden (Seibu)	6.24
⓭	14	クイズ宿題をわすれました！（セガ社） Quiz My Home Work* (Sega)	6.20
14	11	ゴルフィンググレイツ（コナミ） Golfing Greats (Konami)	6.19
15	9	嗚呼栄光の甲子園（タイトー） High School Baseball (Taito)	6.13
16	16	コットン（サクセス／セガ社） Cotton (Succes/Sega)	6.07
⓱	–	ファンタズム（ジャレコ） Phantasm (Jaleco)	5.89
18	13	ＡＳＯ II（ＳＮＫネオジオ） Alpha Mission II (SNK)	5.87
⓳	20	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	5.81
20	15	キング・オブ・ザ・モンスターズ（ＳＮＫネオジオ） King of The Monsters (SNK)	5.71
㉑	22	出たな！ツインビー（コナミ） Bells and Whistles (Konami)	5.64
㉒	35	ルナーク（タイトー） Growl [Runark] (Taito)	5.56
23	19	ランパート（アタリゲームズ／ナムコ） Rampart (Atari Games/Namco)	5.54
24	23	リーグボウリング（ＳＮＫネオジオ） League Bowling (SNK)	5.53
25	24	ワールドカップ '90（テクモ） World Cup '90 (Tecmo)	5.44

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	ファイナルラップ 2（デラックス）（ナムコ） Final Lap 2 (Deluxe) (Namco)	8.41
2	1	ドライバーズアイ（ナムコ） Driver's Eye (Namco)	8.40
3	3	スティールガンナー（ナムコ） Steel Gunner (Namco)	7.70
4	4	ファイナルラップ 2（スタンダード）（ナムコ） Final Lap 2 (Standard) (Namco)	7.27
❺	7	スペースガン（タイトー） Space Gun (Taito)	7.07
6	5	ラッドモビール（デラックス）（セガ社） Rad Mobile (Deluxe) (Sega)	6.90
7	6	ＧＰライダー（ライドオン）（セガ社） GP Rider (Ride-On) (Sega)	6.75
8	8	シスコヒート（ジャレコ） Cisco Heat (Jaleco)	6.50
9	9	ハード・ドライビング（アタリゲームズ／ナムコ） Hard Drivin' (Atari Games/Namco)	6.38
10	10	スーパーモナコＧＰ（デラックス）（セガ社） Super Monaco GP (Deluxe) (Sega)	6.08
11	12	Ｇ－ＬＯＣ（デラックス）（セガ社） G-LOC (Deluxe) (Sega)	6.00
⓬	17	ウイニングラン '91（ナムコ） Winniog Run '91 (Namco)	5.90
⓭	15	ビーストバスターズ（ＳＮＫ） Beast Busters (SNK)	5.82
14	13	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	5.75
15	14	レーザーゴースト（セガ社） Laser Ghost (Sega)	5.74

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONGS VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	クイズ麻雀！早くヤッてよ（日本物産） Quiz Mahjong* (Nichibutsu)	6.73
2	2	麻雀実験ラブストーリー（日本物産） Mahjong Experimental Love Story* (Nichibutsu)	6.20
3	3	とってもＥ雀（セイブ／テクモ） Mahjong Very Lucky* (Seibu/Tecmo)	5.93
4	4	熱血麻雀宣言！（ビデオシステム） Mahjong After 5* (Video System)	5.67
5	5	スーパー麻雀㊙版（ユウガ／フェイス） Mahjong X rating* (Yuga/Face)	5.13

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	チェックポイント（データイースト） Checkpoint (Data East)	8.00
❷	5	ファンハウス（ウィリアムズ） Funhouse (Williams)	7.00
❸	4	シンプソンズ（データイースト） The Simpsons (Data East)	6.25
❹	6	オペラ座の怪人（データイースト） Phantom of The Opera (Data East)	6.20
5	2	バックスバニー（ミッドウェー） Bugs Bunny (Midway)	5.50

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Nintendo, Philip Link On CD-ROM Games

On June 1, Nintendo Co., Ltd., Kyoto, announced its agreement with Philips Electronics NV, the Dutch electronics giant, to jointly develop a CD-ROM disk driver for Nintendo's "Super Famicom" ("Super NES" in the USA). It will be released in the summer of 1992 in Japan and the USA simultaneously.

According to Nintendo, the CD-ROM player's format will be a modified version of the "CD-ROM XA" standard adopted by Microsoft, Philips and Sony. It will therefore not be compatible with software developed for other CD-ROM players. As usual, software will be developed by Nintendo and "Third Party" licencees.

Nintendo also announced that the CD-ROM player will be compatible with Philips' own home video game system "CDI" (CD Interactive), currently under development. Further details were not disclosed.

Since February of this year, there have been strong rumours of negotiations between Nintendo and Sony on joint development of a CD-ROM player for "Super Famicom". After Nintendo's disclosure of the Philips agreement, Sony made the first official announcement.

According to Sony, they are developing their own home video game system called "Play Station". It was with regard to the CD-ROM player for "Play Station" that negotiations with Nintendo were taking place. "Play Station" is characterised by its compatibility with "Super Famicom" software, a feature Nintendo has agreed to. Now, however, Sony plan to develop their own software. As Nintendo has not yet consented to this, Sony-Nintendo relations remain uncertain.

Commenting on the tieups with Philips, Nintendo expressed the view that the largest problem is the extent to which software developed using CD-ROM is popular, and it is vital to finish development by the summer of 1992.

Meanwhile, Sega Enterprises, Ltd., Tokyo, has announced that it independently developed a CD-ROM player exclusive to its "Mega Drive ("Genesis" in the USA), and will release it in the coming autumn, together with CD software. According to an announcement made by Sega on June 3, 200,000 sets of CD-ROM player "Mega CD" having a number of features such as a large capacity buffer RAM will be sold in the first year in Japan at the price of about 50,000 yen/set.

Sega "Mega CD" will be placed underneath "Mega Drive". As with "Mega Drive", it also has a built-in 16 bit CPU, and also features high performance functions, such as a 640 K bite buffer RAM. The CD-ROM features a high-speed pickup and front loading system. CD game software will be supplied by Sega and "Third Party" companies. It is said that two thirds of the 27 "Third Party" companies have already commenced CD software development.

On May 31 Sega released "Tera Drive" which can use game cartridges for "Mega Drive" and IBM/PC software simultaneously, explaining that it can be utilized in a wide range of fields from home video games to business use. Like "Tera Drive", "Mega CD" will fulfill various user requirements, thereby expanding the scope of home entertainment, Sega explains.

CD-ROM has already been employed partially by Fujitsu's "FM TOWNS" personal computer and NEC's "PC Engine" ("Turbo Grafx 16" in the USA). Compared to conventional masked ROM, CD-ROM has a large capacity (550 Mega bites), so that it is expected to be the next generation memory device. However, at present, there is almost no game software which can adequately utilize the large capacity. Within the next two years, Sega and Nintendo will begin unveiling CD software developed in-house. The result are worth watching.

Sega's "Mega Drive" and "Mega CD"

Namco's Interest In Coin-Op "Virtuality"

Namco Limited, Tokyo, has recently purchased one unit of the coin-op game "Virtuality 1000SD" from W. Industries, UK, through Nissho-Iwai, and put it on location test from June 7 at its own arcade in Tokyo. W. Industries is a subsidiary of Wembley PLC., UK, an operator of a chain of restaurant and disco.

"Virtuality" is derived from the "Virtual Reality" technology developed by NASA. Since 1989, VPL Research Inc., USA, has proceeded with its commercialization. In Japan, the technology has been introduced through Nissho Electronics Co. It appears that W. Industries' "Virtuality" machine is the first coin-op game version. It was officially unveiled on March 22 by Wembley PLC.

"Virtuality" is designed so that the player is equipped with a headmounted stereo display system and works joy sticks on both sides. There is a LCD color monitor in front of the player's eyes, and when he turns his head to the right, the displayed scene moves to the right-hand screen. When he looks behind him, a rear scene appears, and when he turns his head upward, an upper scene appears. So, the special feature of the headmounted display system is that the scene moves in the same direction as the head.

The software contained in "Virtuality 1000 SD" is "Harrier Jump Jet" which enables players to be a fighter pilot and engage in a dog fight with an enemy fighter.

Nissho-Iwai has intended to introduce "Virtuality" into Japan from Wembley. According to a trade source, W. Industries will sell "Virtuality" at £20,000. It is not known at what price Namco purchased it. Namco is testing the machine at 500 yen per play.

When *Game Machine*'s reporter tried the game play, his impression was that the head and screen movement have been very smoothly co-ordinated. However, game play using the joysticks was difficult compared to other video simulators, so there is room for improvement. "Virtuality"'s size is 1.5 m wide, 1.625 m deep and 1.41 m high, and weighs about 100 kg. It also is equipped with an external monitor for the spectators.

Sigma Inc. Reorganizes

Sigma Enterprises Inc., Tokyo, and Sigma Inc. are affiliated companies controlled by Katsuki Manabe, president. As of June 1, Sigma Inc. absorbed the sales department of Sigma Enterprises, integrating the operations under Sigma Inc.'s control.

Up to now, Sigma Inc. has undertaken coin-op game manufacture and operations, while Sigma Enterprises has been responsible for sales. Sigma once undertook development of amusement video,, but has thereafter been engaged in manufacture of only gaming machines, such as gaming video and derby game.

In the USA, Sigma's subsidiary, Sigma Game, Inc., Las Vegas, NV, is selling those gaming machines to casinos. Ownership of Sigma Game will change from Sigma Inc. to Sigma Enterprises. Incidentally, Sigma Games abandoned its casino hotel parks in Las Vegas in last summer, withdrawing from the casino operations

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

新登場！

超感覚ビデオエレメカシューティング

ゴーリーゴースト

GOLLY! GHOST!

ゴーリーゴーストの特長

- ビデオとジオラマの合成画面により、プレイヤーに新鮮さとインパクトを与えます。
- 二人協力・競争プレイにより、おもわず熱中、白熱するゲームです。
- コミカルタッチのゲームなので女性客やカップルも気軽に楽しめます。

ゲームは全4シーン構成！
銃は連射可能！

あっちから、こっちからとゴーストたちが出現します。

各シーンのラストには、ボスが登場！これを退治すると、高得点が狙えます。

シーン終了後、プレイヤー間の優劣を合計得点、メッセージで表示します。

業界初！
ビデオ＋ジオラマ合成画面システム

仕様
- 寸法：W780×D1,220×H1,920(mm)
- 重量：215kg
- 消費電力：240W
- 〒95－3423

発売中

CARNIVAL WAGON

カーニバルワゴン

これがウワサのニューエンターテイメントツール!!

寸法
- 展開時：W2,100×D1,500×H2,300(mm)(テーブル含まず)
  フィールド部 H700(mm)
- 収納時：W1,500×D600×H1,980(mm)

ナイスオン シェフ NICE ON CHEF

ラッキー モンキー Lucky Monkey

ウエイブ ボール WAVE BALL

※写真の景品は撮影用に使用したものです。

「遊び」をクリエイトする――株式会社ナムコ

本　社　〒146 東京都大田区矢口2-1-21　TEL 03(3756)2311(大代)
販売部(東京) 〒146 東京都大田区多摩川2-8-5　TEL 03(3756)2311(大代)
(大阪) 〒564 大阪府吹田市江の木町20-10　TEL 06(338)3511(代)
(福岡) 〒812 福岡県福岡市博多区比恵町20-23　TEL 092(474)5605(代)

＊仕様は予告なく変更される場合がありますので、予めご了承下さい。